

+DVD
Ausgabe 169 » 11/2007
CyberMedia
€ 4,99
Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00 / BeNeLux € 5,75
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75
PlayStation 3 » Xbox 360 » Wii » PS2 » Sony PSP » Nintendo DS
MAN!AC
LUST AM SPIELEN
Metroid Prime 3: Corruption
89%: Klasse SciFi-Abenteuer für Wii
TEST-ATTACKE
» MySims (Wii)
» Legend of Zelda: Phantom Hourglass (DS)
» Half-Life 2: The Orange Box (Xbox 360)
» Project Gotham Racing 4 (Xbox 360)
» Sega Rally (PS3, Xbox 360, PSP)
» Folklore (PS3)
ERSTER TEST!
HALO 3
10 SEITEN FAKTEN plus INTERVIEW
ab Seite 8
» 105 Minuten Spielevideos » Tests • Reportagen • Previews » von Experten kommentiert
DVD
Preview
GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
Messe-Bericht
GAMES CONVENTION
Test: FIFA 08
Retro
Die schlechtesten Spiele für Segas Mega Drive
4 196653 304995 1 1

SO, WIE ES SEIN SOLLTE



ECHTER GESCHMACK UND ZERO ZUCKER

Coca-Cola zero

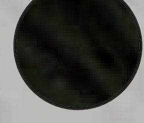
WWW.COKE.DE

DVD-INHALT

48 Spiele als Video, 105 Minuten Laufzeit



Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?
Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.



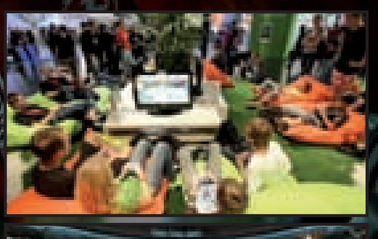
Hinweis

Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst:
Da viele Spielevideos auf der DVD im Breitbildformat vorhanden sind, muss Euer DVD-Player bzw. die DVD-Einstellungen Eurer Konsole auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden.

Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten ihren DVD-Player natürlich auch auf das '16:9'-Format stellen.



Mit diesem Logo gekennzeichnete Tests findet Ihr ausschließlich auf der Uncut-DVD, die Bestandteil des MAN!AC "unrestricted"-Abos ist (siehe Seite 43)



Games Convention 2007

Menschen, Spiele, Sensationen: Europas wichtigste Messe bricht abermals Rekorde.



Metroid Prime 3: Corruption

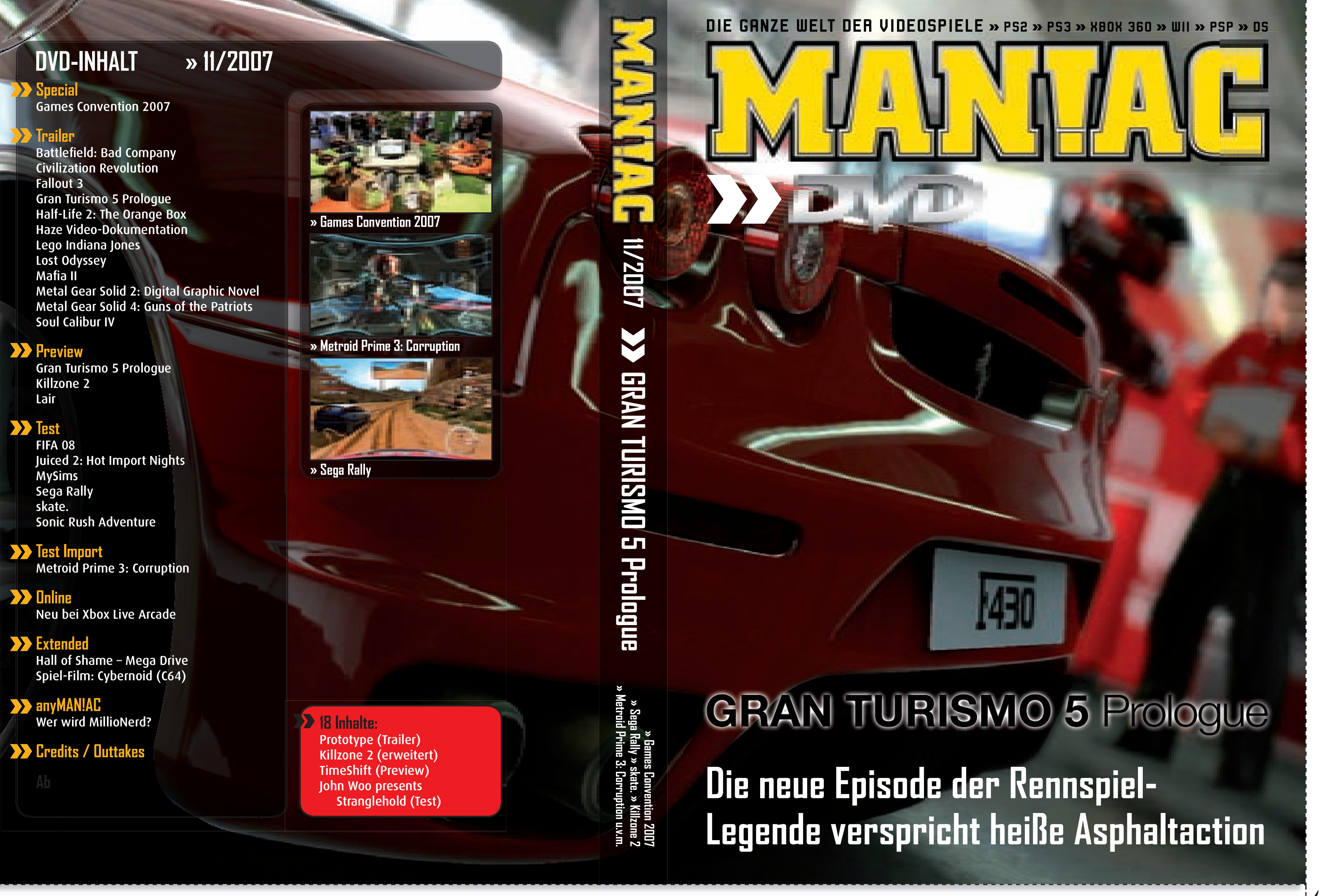
Weltraum-Epos: Im großen Video-Test prüfen wir das erste Wii-"Metroid" auf Herz und Nieren.

Sega Rally

Dreckschleuder: Kann Segas Arcade-Renner wieder an glorreiche Tage anknüpfen?

Ab 18 Inhalte:
Prototype (Trailer)
Killzone 2 (erweitert)
TimeShift (Preview)
John Woo presents Stranglehold (Test)





Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden



KOMPROMISSLOS

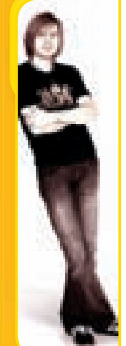
Wie weit kann man als Videospiele-Magazin gehen, unter welchen Vorraussetzungen leidet die Glaubwürdigkeit? Die MAN!AC ist ein Magazin für den leidenschaftlichen Gamer. Und so will er auch informiert werden: kritisch, kompetent, kompromisslos.

Gerade bei Spieletests – also der unmittelbaren Kaufberatung – gelten bei uns besonders strenge Kriterien. Im Zweifelsfall verzichten wir lieber auf eine Besprechung, wenn wir der Meinung sind, dass ein Vorab-Rezensionsmuster nicht testbar ist; wenn zu viele Bugs – die laut Aussage der Hersteller natürlich noch entfernt werden – das Spielerlebnis merklich trüben. In solchen Fällen folgt der MAN!AC-Test oft nach der Veröffentlichung des Spiels mit der Verkaufsversion, was uns meist den Vorwurf der Inaktualität einbringt. Aber 'besser später als falsch getestet' lautet hier unsere Devise.

Diesen Monat standen wir bei zwei wichtigen Titeln wieder vor der Wahl: entweder sofort unter bestimmten Konditionen unter die Lupe nehmen oder auf die nächste Ausgabe verschieben. Die Rede ist von den Xbox-360-Knallern "Halo 3" und "Half-Life 2: The Orange Box". Bei beiden Spielen war aus Angst vor Raubkopien ein Testmuster nicht rechtzeitig verfügbar. Gleichzeitig hatten wir das Angebot, die Games vor Ort bei den Entwicklern beziehungsweise einem eigens gebuchten Veranstaltungsort in Augenschein zu nehmen. Nach einigen internen Diskussionen haben wir uns darauf eingelassen; jederzeit bereit, die Notbremse zu ziehen und die Tests abzusagen, wenn die Bedingungen nicht unseren Ansprüchen genügen.

Aber es lief alles glatt: Matthias flog einige Tage nach London, um "Halo 3" durchzuspielen und Chef Olli düste für eine Woche nach Seattle, um sich bei Entwickler Valve mit "Half-Life 2: The Orange Box" zu vergnügen. Die Bedingungen vor Ort waren (bis auf die eigenwilligen Nahrungsmittelpaletten der Engländer und Amerikaner) einwandfrei: Fehlerfreie Testmuster, HD-Bildschirme, Kopfhörer bzw. potente Soundanlage und genügend Mitspieler für Multiplayer-Matches – da gab's nichts zu meckern. Und wenn wir an der Qualität der Games was zu bekritteln hatten, standen uns Programmierer praktischerweise Rede und Antwort.

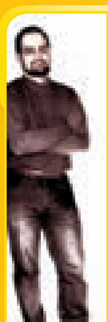
DAS MAN!AC-TEAM



Oliver Schultes
Chefredakteur

Lieblingsgenres: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Half-Life 2: Orange Box (360)
2. Proj. Gotham Racing 4 (360)
3. Metroid Prime 3 (Wii)

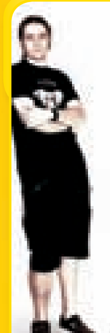
Hört zurzeit: Foo Fighters – Echoes, Silence, Patience & Grace
Sieht zurzeit: Das Bourne Ultimatum (Kino)

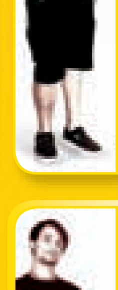


Ulrich Steppberger
Redakteur

Lieblingsgenres: Denkspiele, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiele
Spielt zurzeit:
1. Project Gotham Racing 4 (360)
2. Sega Rally (360)
3. Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations (DS)

Hört zurzeit: SWR 3
Sieht zurzeit: Robot Chicken – Season 2 (DVD)





Matthias Schmid
Redakteur

Lieblingsgenres: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit:
1. Sega Rally vs. PGR4 (360)
2. Sonic Rush Adventure (DS)
3. Halo 3 vs Half-Life 2 (360)

Hört zurzeit: All that remains, HIM – Venus Doom, [:SITD:] – Bestie Mensch
Sieht zurzeit: Tekkonkinkreet (DVD)



Thomas Stuchlik
Redakteur

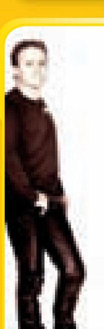
Lieblingsgenres: Action-Adventure, Rennspiele, Simulation, Strategie
Spielt zurzeit:
1. Colin McRae DiRT (360)
2. Silent Hill (PSone)
3. Kennedy Approach (C64)

Hört zurzeit: Strapping Young Lad – City
Sieht zurzeit: That '70s Show (DVD)

André Kazmaier
Volontär

Lieblingsgenres: Action-Adventure, Adventure, Jump'n'Run, Rollenspiele
Spielt zurzeit:
1. Legend of Zelda: Phantom Hourglass (DS)
2. Metroid Prime 3 (Wii)
3. Proj. Gotham Racing 4 (360)

Hört zurzeit: Kanye West – Graduation
Sieht zurzeit: Lost – 1. + 2. Staffel (DVD)



Michael Herde
Volontär

Lieblingsgenres: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Street Fighter Alpha 3 (PS2)
2. Metroid Prime 3 (Wii)
3. Obscure II (PS2)

Hört zurzeit: The Vision Bleak – Wolves Go Hunt Their Prey
Sieht zurzeit: Saber Rider (DVD)

Jan Königsfeld
Volontär / Web-Design

Lieblingsgenres: Action, Action-Adventure, Beat'em-Up, Musikspiele
Spielt zurzeit:
1. BioShock (360)
2. Legend of Zelda: Phantom Hourglass (DS)
3. Tingle (DS)

Hört zurzeit: Tent – excuso
Sieht zurzeit: Zimmer 1408 (Kino)

TITELTHEMA

AKTUELL

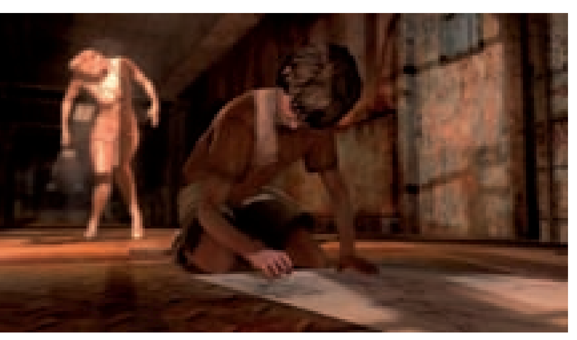
PREVIEW

INTERAKTIV

ONLINE

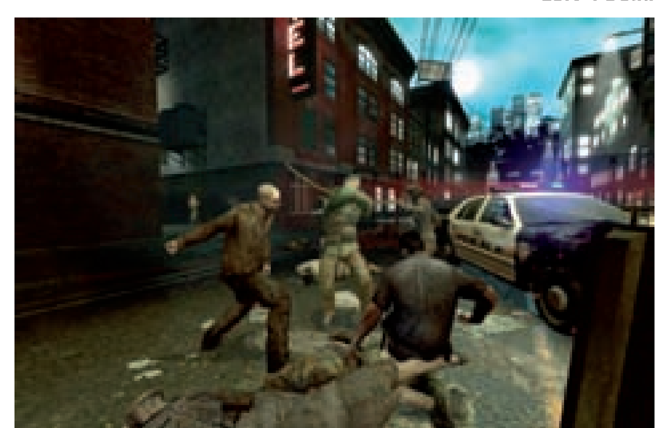


28 » PREVIEW
Gran Turismo 5 Prologue



30 » PREVIEW
Silent Hill V

26 » PREVIEW
Left 4 Dead



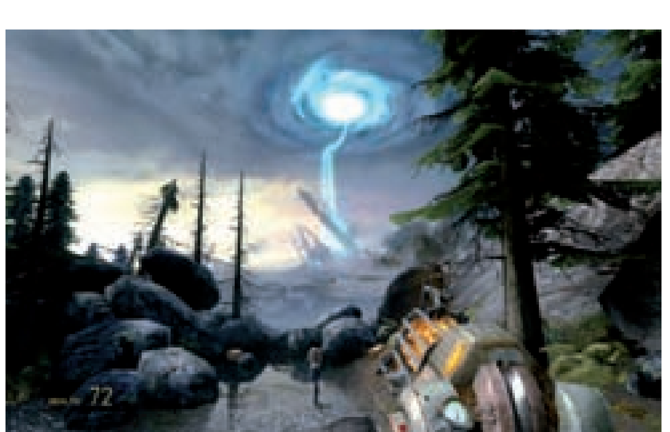
SPIELE-TEST

IMPORT

RUBRIKEN

50 » SPIELE-TEST
Metroid Prime 3: Corruption





40 » SPIELE-TEST
Project Gotham Racing 4

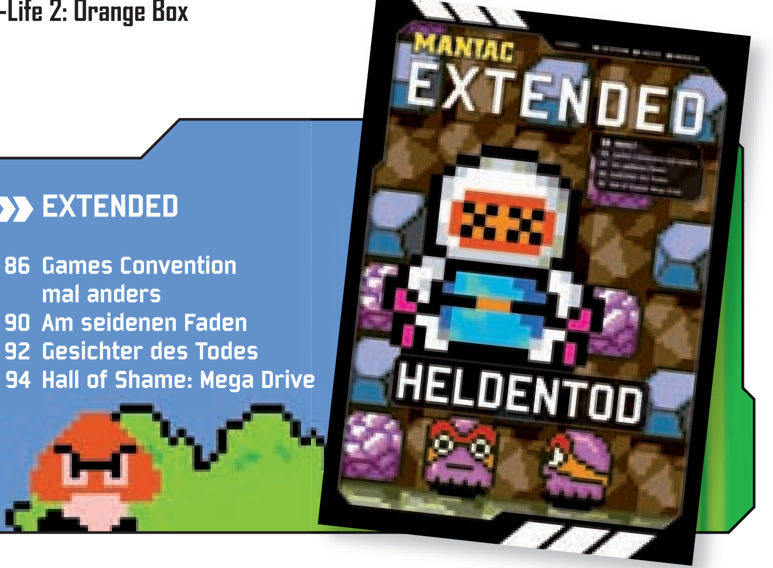


36 » SPIELE-TEST
Half-Life 2: Orange Box

56 » SPIELE-TEST
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass



EXTENDED





Halo 3

INFOS

System	360
Entwickler	Bungie, USA
Hersteller	Microsoft
Genre	Ego-Shooter
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT

Ein feines Shooter-Paket: "Halo 3" punktet mit Topsteuerung und dickem Mehrspieler-Part – grafisch ist's nicht der erhoffte Knüller.

Wer immer schon wissen wollte, welcher Inspirationsquellen sich "Halo" bedient, bekam im Frühjahr 2007 eine Antwort: In opulente Bilder gekleidet, erzählte der Hollywoodstreifen "300" die Geschichte des spartanischen Heeres, das sich im Verbund mit anderen griechischen Streitkräften im Jahre 480 v. Chr. der zahlenmäßigen Übermacht der Perser entgegenstellte. Obgleich der Film ein gnadenlos überzeichnetes Bild der Spartaner erschuf, vermittelte er doch auch dem letzten Geschichtsmuffel einige interessante Fakten: Schon nach der Geburt wurden die männlichen Kinder einer Selektion unterzogen – nur die stärksten sollten die 'Agoge', die spartanische Erziehung, erfahren. Mit unnachgiebiger Härte und militärischem Drill sollte so eine Kriegerelite geschaffen werden, die in der Lage war, Sparta zu verteidigen. Gut 3.000 Jahre später wiederholt sich die Geschichte: Um sich gegen Alienrassen zur Wehr setzen zu können, werden im "Halo"-Universum 75 Kinder auserwählt. Sie sollen mittels Gen-Doping zu 'Spartans' werden – Ausnahmekämpfer, die der Menschheit das Überleben im 26. Jahrhundert sichern. Ihr Engpass bei den Thermopylen ist die prachtvolle Ringwelt Halo, ihr König Leonidas ist Spartan 117, der Master Chief. Gut verpackt im MJOLNIR-Anzug (in der nordischen Göttersage Edda der Name für den Hammer des Donnergottes Thor) gibt er Aliens, Floodparasiten und anderem Übel seit nunmehr drei Episoden Saures.

Die Namensgleichheit zum Gotteshammer ist sicher nicht zufällig, stellt diese Rüstung doch eine der wichtigsten Waffen des Master Chiefs dar: Nur dank der regenerativen Schildenergie ist es dem Mann, der vormals auf den Namen John hörte, überhaupt möglich, seinen Feinden zu trotzen. Welche Auswirkungen dieses damals neuartige Energiesystem auf das Action-Genre hatte, sollte mittlerweile jedem Gamer bekannt sein: Seit "Halo – Kampf um die Zukunft" (im Original "Halo – Combat Evolved") ist es

360 Einer der Höhepunkte von "Halo 3": der Kampf mit dem Scarab-Giganten.

360 Die atmosphärische Beleuchtung und die tollen Effekte (Mündungsfeuer, Glanz der Rüstung) sind die optischen Highlights des Bungie-Shooters.

schick, den Ballerhelden nicht mehr mit heilenden Medipacks am Leben zu erhalten, sondern ihm eine sich regenerierende Lebensenergie zur Seite zu stellen.

MEIN FREUND, DIE RÜSTUNG

Natürlich fußt auch "Halo 3" auf diesem Grundprinzip: Habt Ihr einige Treffer geschluckt, marschiert die Energie Eurer Schilde stramm gegen null – dann heißt es, schleunigst Deckung aufsuchen. Im Schatten eines Baumes oder hinter einer Hauswand für einige Sekunden die virtuellen Glieder geschont, seid Ihr schnurstracks wieder fit für die nächsten Schießereien. Davon gibt's im dritten Teil – welch' Überraschung – nämlich jede Menge. Ihr verwandelt die wie immer nervigen, kleinen Alienquäker mit einer gezielten Salve in einen wild gackernden Hühnerhaufen, sprengt dicken Brutebrocken die auf Hochglanz polierte Rüstung vom Leib oder rammt einem Feind das Partikelschwert zwischen die Rippen.

Wer fürchtet, die MAN!AC könnte ihm die Spannung verderben, den finalen Boss beim Namen nennen und das Ende mal schnell in einem Nebensatz spoilern, darf aufatmen. Wir haben "Halo 3" mit Genuss durchgezockt, die in vielen Echtzeitsequenzen erzählte Story in uns aufgesogen und werden den Teufel tun und Euch dieser Erfahrung berauben. Wer die Vorgänger gespielt hat, kann auch so erahnen, dass im Spielverlauf Namen wie Cortana, Artefakte, Prophet oder Allianz auftauchen werden.

Wie schon in Teil 2 bereist Ihr auch in der dritten Episode ganz unterschiedliche Umgebungen: Ihr schlagt Euch durch dichten Dschungel, steigt in unterirdische Labyrinthe hinab, marschiert durch klirrend kalte Gebirgszüge und trostlose Wüsten, streift in verwaisten Raumbasen umher, nehmt an Luftschlachten teil und braust mit dem Warthog über die grasgrüne Pampa. Ebenso vielfältig wie die optischen Kulissen präsentiert sich das Missionsdesign: Mal tapst Ihr einsam und verlassen durch ein atmosphärisches Schachtsystem, mal kämpft Ihr im Verbund mit vielen Kollegen. Ihr müsst Luftabwehrstellungen ausschalten, Festungen verteidigen oder Verbündete aus dem Kerker befreien. Natürlich gehören auch Spritztouren in der "Halo"-Serie zum guten Ton: Zu altgedienten Vehikeln wie dem 'Ghost'-Flitzer oder dem 'Scorpion'-Panzer gesellen sich einige neue Gefährte (siehe Infokasten). Wie ihre vierrädrigen Pendants steuern sich auch die Brute-Boliden ganz hervorragend. Das Eierschalen-Gefühl aus "Halo" ist längst Geschichte: Mit den beiden Sticks dirigiert Ihr Kampfbuggy & Co. gekonnt über sandige Hügel, zwischen Baumgruppen hindurch oder auch schon mal im Sprung über eine Lücke, die auf einer zertrümmerten Brücke klafft. Während sich die Fahreinlagen zu Beginn sehr in Grenzen halten, klemmt Ihr Euch im späteren Spielverlauf öfter hinters Lenkrad



360 Der neue Mongoose ist ein beliebtes Transportmittel für zwei Spieler.

360 Krachige Luftkämpfe bestreitet Ihr am Steuer des Hornet.



360 Armer Master Chief: Im Koop-Modus dürft Ihr einen Covenant steuern und dem Chef-Spartan Deckung geben.

und nehmt an Massenschlachten teil. Praktischerweise richten sich die KI-Kameraden nach Eurem Befehl: Wollt Ihr ans Steuer, rücken die Kollegen auf den Beifahrerplatz. Wisst Ihr in den weitläufigen Außenarealen wegen der manchmal vagen Zielführung nicht, wo's langgeht, fahren Euch die Kollegen zum Ziel – Ihr ballert derweil mit dem Bord-MG gemütlich Aliens zu Brei oder stört Euch am bisweilen stark sichtbaren Grasaufbau bei höherem Tempo.

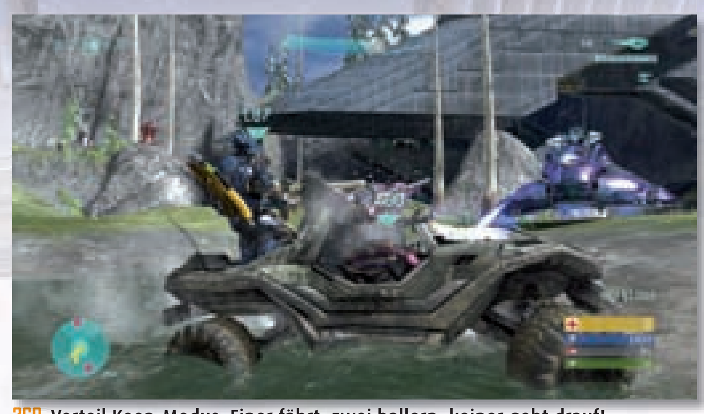
GESCHEITERT

Überhaupt werden Technik-Fetischisten wohl nur einseitig glücklich mit Bungies jüngstem Sprössling. Zwar wird Euer Gehör mit wuchtigen Effekten, epischen Melodien, ratternden Waffensounds und einer tollen englischen Sprachausgabe verwöhnt (die deutsche Synchronisation war in unserer Testversion noch nicht verfügbar), wer mit "Halo 3" aber eine Grafikbombe erwartet hat, wird in dieser Hinsicht enttäuscht sein. Denn die optische Qualität des Titels schwankt zwischen richtig gut und mittelmäßig. War "Halo" auf der Xbox einst ein grafischer Vorzeigetitel, wurde dieses Ziel mit Teil 3 klar verfehlt. Noch während Ihr Euch an den fetten Effekten, der konstant guten Bildrate, dem hohen Gegneraufkommen und der feinen Weitsicht erfreut, holen Euch starkes Kantenflimmern, teils grobschlächtige Modelle und etliche Matschtexturen auf den Boden der Tatsachen zurück. Mit Ausnahme einiger sehr echt erscheinender, organischer Levelabschnitte wirken viele Dinge in "Halo 3" klobig und eckig. Was die Entwickler zu diesem Punkt sagen, erfahrt Ihr in unserem Interview im Anschluss an den Test. Den eigentlichen Spielspaß mindert dieser Negativpunkt aber kaum, schließlich definiert sich das Shooter-Schwergewicht seit jeher nicht ausschließlich über die Grafik. Aufgefallen ist uns zum Beispiel das elaborierte Gegnerverhalten: Aliens entgehen gekonnt Euren Granaten, verschanzen sich hinter Kisten oder Wrackteilen und weichen auch schon mal zurück. Habt Ihr einem Brute-General die Rüstung zerbröselt, tritt der den Rückzug an oder rastet gar völlig aus – dann rettet Euch nur ein flinker Schritt zur Seite vor seinen tödlichen Prankenhieben.

Wie sich die Gegner Eurem Spielverhalten anpassen, hängt zudem vom Schwierigkeitsgrad ab: Während es uns auf 'Leicht' möglich war, ohne zu schießen an vielen Feinden vorbeizueilen, leisten die Burschen auf 'Normal' schon richtig Widerstand – einige richtig knackige Passagen inklusive. Wer 'Heroisch' auswählt, kann sich auf deutlich aggressivere und treffsichere Schergen gefasst machen, auch die Zusammensetzung der Feindgruppen ist dann happiger. Dank zahlreicher, gut gesetzter Rücksetzpunkte bleibt's aber meist fair. Knüppelharte Zocker schließlich wagen sich an den 'legendären' Schwierigkeitsgrad, akzeptieren unzählige Tode und sollten enorm frustresistent sein. Demzufolge variiert auch die Spielzeit von "Halo 3": Seht Ihr auf

360 Packt Ihr ein Geschütz, wird aus Third-Person-Ansicht geballert.

360 Wer ist als Nächster dran? Nutzt die perfekte Aus- und Weitsicht und erledigt möglichst viele Feinde dieses Areals aus sicherer Entfernung.



360 Vorteil Koop-Modus: Einer fährt, zwei ballern, keiner geht drauf!



Während Ihr für zirka zehn Euro mehr aus dem normalen "Halo 3" die Limited Edition im edlen Steelbook (links, Bild der US-Fassung) macht, müsst Ihr für die luxuriös ausgestattete Legendary Edition im Helm (rechts) über 100 Euro blechen – massig Extras wie z.B. ein Making-of sind in beiden Versionen dabei.

QUANTITÄT UND QUALITÄT – DIE WAFFEN IN HALO 3



Assault Rifle

Gute Feuerrate, leichte Streuung – der Alleskönner; seit "Halo" ist dieses MG der treue Begleiter des Master Chief.



Battle Rifle

Nach dem Assault Rifle Euer häufigster Begleiter – mit äußerst praktischer Zoomfunktion, aber teils wenig Munition.



Covenant Carabine

Dieses Aliengewehr tötet manchen Gegner mit nur einem Schuss, ärgerlich ist die niedrige Feuerrate.



Beam Rifle

Laser-Scharfschützengewehr mit hervorragendem Zoom und viel Power – leider sehr selten in "Halo 3".



Bruteshot

Wuchtiger Alien-Granatwerfer, der die Panzer der Brute-Brocken leicht knackt oder kleinere Feinde fliegen lässt.



Flammenwerfer

Sieht schick aus und wirkt auf kurze Distanz tödlich. Problem: sehr selten und gegen entfernte Feinde nutzlos.



Fuel Rod Gun

Der Raketenwerfer der Zukunft – wo dessen explosives Energiegeschoss einschlägt, wächst kein Gras mehr.



MG (stationär)

Gemeingefährliche Feuerrate und kein Nachladen – reißt Ihr diese Knarre aus der Verankerung, ist der Feind Geschichte.



Partikelschwert

Diese Energieklinge ist im Nahkampf unübertroffen, absolut tödlich und lautlos. Nach etlichen Hieben bricht sie.



SMG

Klein und gemein: Trotz hoher Feuerrate ist dieses Mini-MG nur in engen Räumen wirksam – passt in eine Hand.



Raketenwerfer

Vor seinen Geschossen zittern sogar gigantische Scarabs – der langen Nachladezeit zum Trotz eine gute Wahl.



Raketenwerfer (stationär)

Montiert diesen Todbringer ab und kompensiert Euren Geschwindigkeitsverlust mit wuchtigen Raketengeschossen.



Gravity Hammer

Stark. Verdammt stark. Der schwere Energiehammer zertrümmert Schilde, Panzerungen und Feinde mühelos.



Sniper Rifle

Unübertroffen in seiner Reichweite und extrem tödlich. Habt Ihr genügend Schuss, kommt der Feind erst gar nicht ran.



Shotgun

Seltener als in Teil 1, gegen aggressive Gegner aber unverzichtbar. Im Fernkampf logischerweise fast nutzlos.



Spartan Laser

Kommt leider viel zu selten vor: unheimlich starker Laser mit langer Aufladezeit, aber vernichtender Wirkung.



Plasma Cannon (stationär)

Kann wie MG und Raketenwerfer ausgerissen werden – sieht schick aus und fetzt.

Mauler

Extrem seltene, aber recht starke Alien-Shotgun, die Ihr in einer Hand tragen könnt.

Needler

Ein Klassiker: Fiese Explosivnadeln verfolgen den Gegner – eine Einhandwaffe.

Magnum

Wie die kleine Plasmagun (ohne Abbildung) nur in Notfällen zu verwenden, weil sehr schwach.

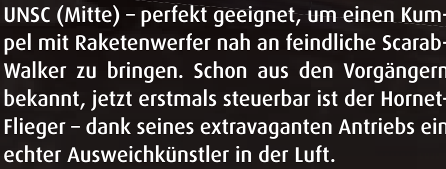


Spiker

Schnell feuerndes MG – passt in eine Pranke und ist wegen der Klinge stark im Nahkampf.

NEUE FLITZER GEBEN VOLLGAS

Fahrzeuge sind seit Serienbeginn das Salz in der "Halo"-Suppe. Im dritten Teil feiern standesgemäß neue Vehikel ihren Einstand: Besonders auffällig ist der Brute Chopper (unten), ein Gefährt für nur eine Einheit, das nicht nur durch den engen Wendekreis, sondern vor allem durch den alles zermalmenden Antrieb auffällt – geht ihm lieber aus dem Weg. Das Brute-Gegenstück zum beliebten Warthog ist der Prowler (rechts): Er bietet Platz für vier Mann und verfügt über ein schwaches Bord-MG. Ganz und gar unbewaffnet, dafür besonders rasant ist der Mongoose der UNSC (Mitte) – perfekt geeignet, um einen Kumpel mit Raketenwerfer nah an feindliche Scarab-Walker zu bringen. Schon aus den Vorgängern bekannt, jetzt erstmals steuerbar ist der Hornet-Flieger – dank seines extravaganten Antriebs ein echter Ausweichkünstler in der Luft.





Matthias Schmid

Die Kampagne von "Halo 3" bietet ein wahrlich tolles Spielerlebnis mit abwechslungsreichen Settings, einer Vielzahl an genialen Wummen (ich liebe den Gravity Hammer) und intensiven Schusswechseln. Großartige Neuerungen im Vergleich zu Teil 2 bietet er aber nicht! Die frischen Items wie Schildblase oder Energieabsauger sind nette Gimmicks, stellen aber keinen großen Mehrwert dar. Auch die knappe Spielzeit ist für Solisten ein Problem – schließlich hat nicht jeder Gamer Lust, die Kürze der Levels durch einen höheren Schwierigkeitsgrad zu kompensieren. Während die Kämpfe auf den Vehikeln ein spielerisches Highlight darstellen, muss ich die geringe Anzahl an echten Bossfights kritisieren – auch das 'Zuerst hin, dann zurück'-Missionsdesign mancher Kapitel stört mich. In grafischer Hinsicht bin ich von "Halo 3" enttäuscht – schließlich zeigen einige fette Explosionen, welch optisches Feuerwerk die Bungie-Jungs abbrennen könnten. Referenzverdächtig hingegen sind Steuerung und Musikuntermalung – die sorgt regelmäßig für Gänsehaut. Ebenfalls ein Knaller ist der Mehrspieler-Part: genialer Koop-Modus, krachige Death-Matches (Xbox Live & Splitscreen), einfallsreicher 'Forge'-Editor und lässige 'Saved Films'. Wir sehen uns online...

'Normal' den Abspann bereits nach zirka acht Spielstunden, solltet Ihr schon bei 'Heroisch' ungefähr zwölf veranschlagen. Habt Ihr Euer Können falsch eingeschätzt, dürft Ihr jederzeit den Schwierigkeitsgrad ändern – lediglich das aktuelle Kapitel muss dann noch einmal gestartet werden.

Wie schnell Ihr im Spiel vorankommt, hängt natürlich auch von der Wahl der Waffen ab: "Halo 3" bietet eine solche Vielzahl an unterschiedlichen Witwenmachern – da kommt jede Spielernatur (Rambo vs. Sniper) auf ihre Kosten. Egal, ob durchschlagender Alien-Laser, herkömmliche Projektilknarren oder Nahkampfwaffen – dank einiger Neuzugänge im Arsenal ballert Ihr abwechslungsreicher denn je. Wie schon in den Vorgängern dürft Ihr nur zwei Knarren gleichzeitig mit Euch herumtragen, alle weiteren Infos zu den Bleispuckern findet Ihr im Extrakasten auf der vorhergehenden Doppelseite. Hinzu kommen der herzhafte Kolbenschlag sowie der Einsatz von Granaten – oftmals sind die explosiven Eier der Schlüssel zum Erfolg. Wirklich neu an "Halo 3" sind die zahlreichen Gegenstände bzw. Power-Ups, die Ihr auf X-Knopfdruck aus dem Ego-Rucksack zaubert: Macht Euch für einige Momente unverwundbar, haltet Projektile mit der Schildblase auf (auch grafisch ein Genuss) oder tarnt Euch. Weitere transportable Gimmicks sind ein automatisches Geschütz, ein Energieschild, die Blendgranate oder der Energiesauger 'Power Drain' – dieser wirkt gegen Mensch und Maschine.

VIER KNARREN FÜR EIN HALLELUJA

"Halo 3" macht auch aus Solisten wahre Multiplayer – Ihr könnt nämlich die komplette Kampagne kooperativ



360 Attackieren Euch mehrere Brutes gleichzeitig, solltet Ihr den Rückwärtsgang einlegen – vor allem der Typ mit dem Hammer ist gemeingefährlich.

360 Duell der Nahkampfwaffen: mit der Shotgun gegen Partikelschwerter.

360 Hier ging's ab – die Map 'High Ground' gleicht einem Schlachtfeld.

mit bis zu drei Kollegen bestreiten. Dabei ist es egal, ob die Kumpels bei Euch in der Bude vor dem Splitscreen kleben, via System Link Eure Mission unterstützen oder irgendwo auf der Welt das Battle Rifle nachladen. Allerdings muss die Party bereits vor Missionsbeginn vollzählig sein – mitten in der Schlacht einzusteigen, ist nicht möglich. Bei unseren ausgiebigen Koop-Sessions kam uns das Sprichwort 'Geteilte Freude ist doppelte Freude' in den Sinn. Fiese Aliens von mehreren Seiten zu umzingeln macht mit menschlichen Kollegen gleich noch mal so viel Spaß. Praktischerweise taucht Ihr nach dem Exitus neben den noch lebenden Mitspielern auf – es sei denn, diese befinden sich mitten in einem Schusswechsel. Im Team empfehlen wir auch ungeübteren Spielern einen höheren Schwierigkeitsgrad – mit vierfacher Feuerpower zwingt Ihr selbst einen haushohen Scarab schneller in die Knie.

Wer seinen Mitspielern lieber Feuer unter dem Hintern macht, ist mindestens ebenso gut aufgehoben. Auf satten elf Karten und in etwa ebenso vielen Spielvarianten kürt Ihr den "Halo 3"-Champ. Dank intelligentem Matchmaking-System muss auch Anfängern nicht bange sein – sie werden sich nicht mit den besten Spielern des Universums messen müssen. Wir konnten alle Maps antesten und waren begeistert: egal, ob ein 'Slayer'-Deathmatch mit 16 Kämpfern in den weitläufigen 'Sand Traps' und eine Partie Capture the Flag, King of the Hill oder Oddball (Wer hält einen Totenschädel am längsten in Händen?) in 'Valhalla' (aus der Mehrspieler-Beta bekannt). Genial auch ein Team-Deathmatch (mit mehr als zwei Mannschaften spielbar) in einer der kleineren Karten – das bedeutet Action satt! Besonders gefallen hat uns die Variante 'Infection': Zwei der 16 Mitspieler starteten hier als Zombies. Mit jedem Kill, den die Untoten landeten, gesellte sich ein weiterer Infizierter auf ihre Seite. Am Ende flüchtete ein einziger gesunder Spartan wild ballernd durchs Level – verfolgt von 15 Zombies, die mit geschliffenen Partikelschwertern auf den finalen Kill lauerten. Abgerundet wird dieses prall geschnürte Paket von zwei komplett neuen Modi – dem 'Forge'-Editor und der 'Saved Films'-Option – alle Infos dazu lest Ihr auf den folgenden Seiten. *ms*



360 "Burnout"? Nein, nur das ruppige Aufeinandertreffen einiger Brute Chopper in "Halo 3".

HALO 3

- das erste Next-Gen-"Halo"
- führt die epische Geschichte fort
- Action satt ohne Rätselballast
- viele Fahrzeug-Abschnitte
- umfangreicher Mehrspieler-Modus
- Bonus-Features wie Karten-Editor, Screenshots und gespeicherte Filme

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	9 von 10



89 von 100

Halo 3 – Das steckt drin

"Halo 3" ist mehr als eine tolle Solo- und Multiplayer-Erfahrung: Ihr könnt Matches aufzeichnen, Spielmodi konfigurieren, Karten editieren oder selbst Screenshots machen!

Dank Bungie fällt eine weitere Bastion von PC-Spielern – die Einbindung der Spielergemeinschaft. Gelang es den Vorzeige-Entwicklern bereits bei Teil 1 (beinahe makellose Konsolen-Steuerung) und Episode 2 (Matchmaking-System) erfolgreich Neuland zu betreten, offeriert "Halo 3" eine Vielzahl an neuen Funktionen, die den Xbox-360-Vorzeigetitel abseits des normalen Spiels erneut zum Pionier machen.



1 » DIE EINZELSPIELER-KAMPAGNE

Viel Story, viele Gegner, viel Atmosphäre – die Details zum Singleplayer-Modus von "Halo 3" entnehmt Ihr unserem umfangreichen Testbericht auf den vorhergehenden sechs Seiten.

2 » DER MEHRSPIELER-MODUS

Ein Fest für jeden engagierten Ego-Shooter-Fan: Messt Euch auf clever designten Karten in zahlreichen Spielvarianten mit Euren Kumpels vor dem TV-Schirm oder Gegnern aus der ganzen Welt – auch dazu findet Ihr alle Infos im Hauptteil des Tests.

3 » FILME AUFZEICHNEN

Ein elementares Feature von "Halo 3" sind die 'Saved Films', die gespeicherten Filmclips: Ihr könnt jede gespielte Minute als Spartan (egal, ob in der Einzelspieler-Kampagne oder im Multiplayer-Match) auf Festplatte bannen. Wählt dazu im Menü aus den 'Recent Films' die Clips Eurer aktuellen Zocksession aus, die Ihr auf Knopfdruck dauerhaft auf die Harddisk speichern wollt. Das braucht zum Glück kaum Platz, da die Daten lediglich als Programmcode und nicht als riesige Videodateien vorliegen – der Nachteil dieser Platzsparmethode ist allerdings, dass Ihr die Filme nur auf der Konsole anschauen könnt. Einmal gespeichert, dürft Ihr sämtliche Clips wieder und wieder genießen – sei es, um Euch an den schönsten Kills zu erfreuen oder um die Taktiken besserer Spieler zu studieren: Fliegt im Level herum, beobachtet die Schlachten aus der Sicht Eurer Feinde, wählt verschiedene Kamera-Einstellungen, schaltet das Head-up-Display aus und friert die Kampfhandlung ein. Dann genügt ein Buttondruck und schon wird ein hochauflösendes Bildschirmfoto gespeichert – wer wollte nicht schon immer ein Bild aus der Sicht überrumpelter Aliens, wenn der wütende Master Chief mit zwei Sub-Machine-Guns naht. Seid Ihr mit dem Internet verbunden, wandert der Screenshot zusätzlich auf die Bungie-Webseite. Des Weiteren werdet Ihr in den 'Saved Films' zum Kameramann: Schneidet bestimmte Sequenzen weg oder pickt die besten Sekunden heraus, um Eure Leistungen über Xbox Live der Spielergemeinde zu zeigen.



360 Für die Ewigkeit festgehalten: Solch schicke Lichteffekte gehen im Kampfgetümmel schon mal unter, im Einzelbild stechen sie hervor.



360 Einfaches Interface: Die Menüführung der 'Saved Films' erinnert mit Buttons wie 'Abspielen' oder 'Vorspulen' an einen DVD-Player.

4 » DER LEVEL-EDITOR



360 Alles Gute kommt von oben: In einem laufenden Match des 'Forge'-Modus verteilen Mitspieler von außen neue Objekte (rote Pfeile) im Level.

Besonderes Augenmerk legten die Amerikaner auf den Editor 'Forge'. Wer aber ein Tool erwartet, mit dem man komplett eigene Arenen erstellen darf, ist auf dem Holzweg – diese Aufgabe gibt Entwickler Bungie nicht aus der Hand. Vielmehr dürfen Zocker aller Nationen die vorhandenen Maps einer Generalüberholung unterziehen: Habt Ihr einige Matches bestritten und stört Euch an gewissen Einstellungen, dann ändert sie doch einfach! Verringert die Anziehungskraft, setzt neue Respawn-Punkte, gebt den Spartans andere Anfangswaffen in die Hand, erlaubt keine Headshots, vergrößert den Radius des Radars (dort werden Gegner in Eurer Nähe angezeigt), verteilt unendlich Munition, verstellt die Spielgeschwindigkeit oder ändert den Schaden, den bestimmte Waffen anrichten. Und das ist erst der Anfang: Euch stehen nicht nur unzählige andere Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung, Ihr dürft auch frei in den Levels umherfliegen und selbst neue Objekte platzieren. Sogar mehrere Zocker gleichzeitig können aus einer Liste aller Waffen, Vehikel, Items und Umgebungsobjekte nach Wunsch auswählen, herausgepickte Dinge ins Level werfen oder verschieben. Außerdem legt Ihr fest, wie oft neue Waffen erscheinen oder wie viel Munition ihnen beiliegt. Damit die Menge an Daten, die "Halo 3" verarbeiten kann, nicht überschritten wird und ein flüssiger Spielablauf weiterhin garantiert ist, kostet jedes Objekt einen bestimmten Betrag – Ihr könnt also nicht 250 Warthogs auf eine Karte packen! Dennoch ist viel Spielraum garantiert: Euer Startkapital beträgt z.B. 150 Dollar, eine Knarre kostet lediglich zwei, ein Mongoose-Flitzer vielleicht acht Dollar. Wollt Ihr hingegen einen wuchtigen Scorpion-Panzer aufstellen, müsst Ihr glatt 40 Kröten berappen. Die Menüführung des Editors geht wunderbar intuitiv von der Hand, mit nur einem Knopfdruck beamt Ihr dann ins veränderte Level. Besonders witzig: Während einige Spieler weiterhin an der Map herumbasteln, bekriegt sich der Rest bereits – und freut sich über die 'gottgegebenen', neuen Waffen und Fahrzeuge. Seid Ihr mit Eurer Kreation zufrieden, ladet Ihr die verbesserte Karte hoch und lasst andere Spieler daran teilhaben – vielleicht zockt ja einer der Entwickler Eure Schöpfung und berücksichtigt die ein oder andere Verbesserung für zukünftige Patches.

360 Der Turmbau zu "Halo 3": Im Bild seht Ihr, wie Spaßvögel aus Betonblöcken einen Stapel bauen und diesen mit einem Warthog-Buggy krönen.

5 » DER CHARAKTER-EDITOR



Nicht wirklich revolutionär, aber dennoch sehr praktisch ist die Möglichkeit, das Aussehen Eures Spartan bzw. Covenant in den Mehrspieler-Partien zu verändern. Zunächst sucht Ihr Euch ein schickes Item für Euer Logo aus, dann wählt Ihr aus freigespielten Rüstungsteilen (z.B. bis zu zehn Helmvarianten oder alternativen Schulterpanzern) und verpasst Eurem Alter Ego schließlich einen neuen Anstrich in allen Farben des Regenbogens.

360 Ein eigenes Logo dürft Ihr leider nicht entwerfen – wählt stattdessen aus unzähligen Vorlagen ein Motiv aus, das Euren Oberarm zieren soll.

»Der Einzelspieler-Modus ist nur ein Teil von "Halo 3"«

In London haben wir nicht nur "Halo 3" durchgezockt: Wir baten Chris Opdahl (Mission Designer) und Luke Smith (Content Manager) vom Entwickler Bungie zum Gespräch.



Gut gelaunt: Wir plauderten mit Luke Smith (links) und Chris Opdahl (rechts).

MAN!AC: Auf welchem Aspekt lag die Priorität bei der Entwicklung von "Halo 3": Auf dem Einzelspieler- oder dem Mehrspieler-Modus?
Chris Opdahl: Es gab von vornherein keine Priorität – beide Facetten des Spiels verdienen die gleiche Aufmerksamkeit. Schließlich haben beide Modi eine ungeheure Anzahl von Fans. Deswegen beschäftigten sich zwei voneinander unabhängige Teams damit. Natürlich gab es vor allem auf technischer Seite eine gewisse Schnittmenge.

MAN!AC: Was sagt Ihr einem Spieler, der nach einer Kampagnen-Spielzeit von nur acht Stunden durch ist und sich über die Spiellänge beschwert?
Luke Smith: Zuerst einmal würde ich ihm sagen, dass 'Heroisch' der von uns empfohlene Schwierigkeitsgrad ist – das verlängert die Spielzeit schon mal um gut vier Stunden. Außerdem ist der Einzelspieler-Modus nur ein Teil von "Halo 3", den Multiplayer-Part gibt's ja auch noch. Betrachtet man andere Spiele auf dem Markt, haben diese oftmals eine ähnliche Länge – viele der Spieler sind älter geworden, haben Familie und demzufolge weniger Zeit. Sie wollen nicht 40 oder mehr Stunden auf ein Game verwenden, sondern früher ein Erfolgserlebnis feiern.

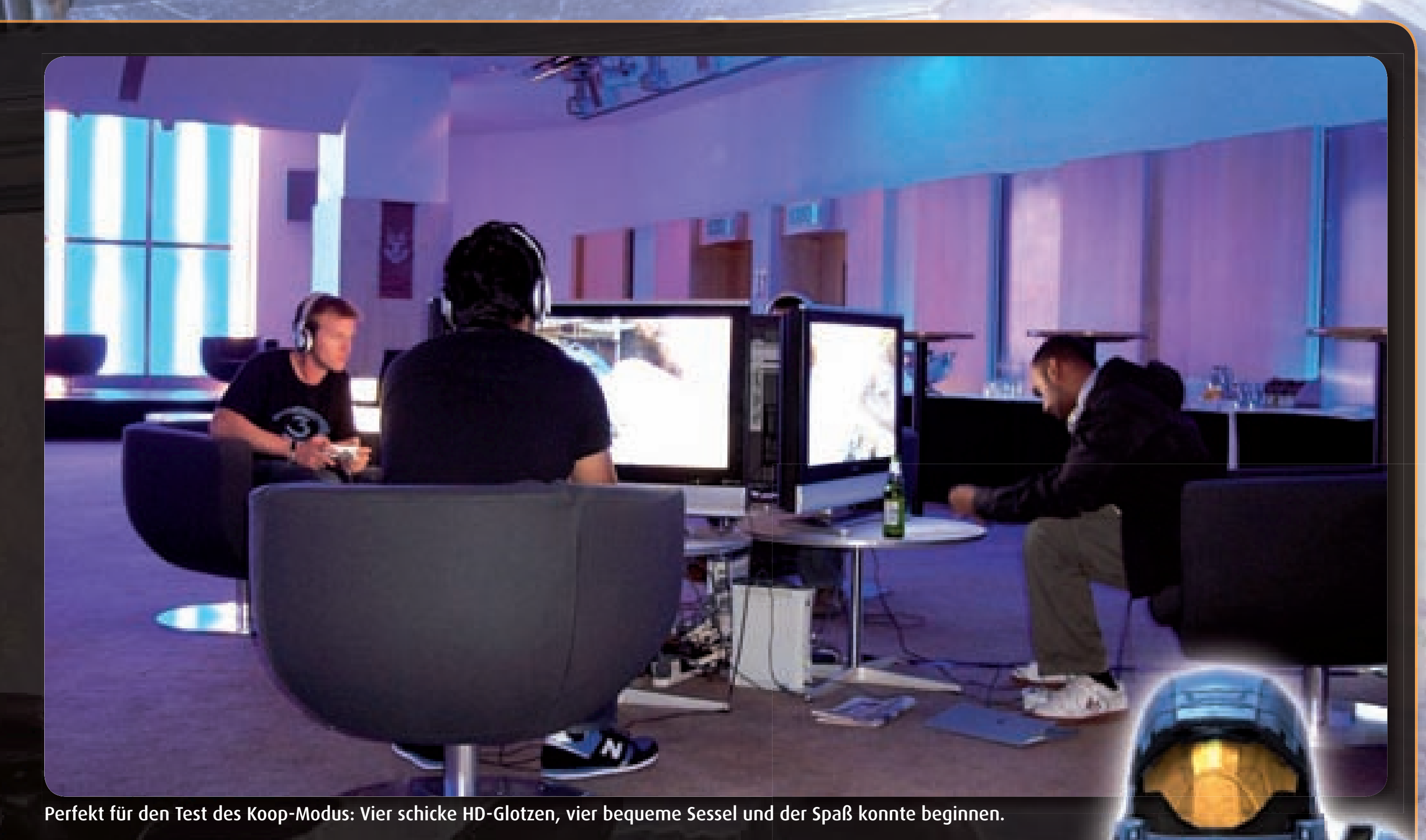
MAN!AC: Noch eine unangenehme Frage: Warum sieht "Halo 3" nicht so gut aus, wie sich die Spieler das erhofft haben – schließlich ist das Spiel ja der Xbox-360-Vorzeigetitel schlechthin?
Luke Smith: Man muss einfach das Gesamtpaket betrachten: Wenn man zur Grafik noch die Weitläufigkeit der Außenlevels sowie das aufwändige Gegnerverhalten plus die Anzahl der Feinde addiert und dann noch mit einbezieht, was bei "Halo 3" auf dem Schirm tatsächlich abgeht, kann sich das Ergebnis wahrlich sehen lassen. Um dieses Gesamtziel zu realisieren, mussten wir bestimmte Abstriche machen.

MAN!AC: Was ist denn der gravierende Unterschied zwischen den verschiedenen Schwierigkeitsgraden?
Chris Opdahl: Die Gegner verhalten sich ganz unterschiedlich. Zum Beispiel holen sie auf einem höheren Schwierigkeitsgrad Verstärkung. Außerdem ändert sich die Zusammensetzung der feindlichen Truppen.
Luke Smith: Hierbei ist die Charakterhierarchie ganz entscheidend. Die Feinde reagieren ganz anders, wenn ein Brute Chief oder Captain zugegen ist.

MAN!AC: Welche Manöver beherrschen die Schergen in "Halo 3", die ihre Vorgänger nicht zustande brachten?
Luke Smith: Brute-Einheiten zum Beispiel richten ihr Verhalten nach dem Zustand ihres Energieschildes aus. In erster Linie



Zwei Tage Zocken nonstop: In den stylisch beleuchteten Räumlichkeiten eines Londoner Hotels testeten wir "Halo 3" auf Herz und Nieren.



Perfekt für den Test des Koop-Modus: Vier schicke HD-Glotzen, vier bequeme Sessel und der Spaß konnte beginnen.

hat sich aber das Verhalten innerhalb der Gruppen verändert. Dank der technischen Möglichkeiten der Xbox 360 fallen die Schlachten viel größer aus, das wirkt sich auf das Gruppenverhalten aus.

MAN!AC: Wie seid Ihr auf die Idee mit den 'Saved Films"gekommen? Stand da vielleicht ein anderes Genre (z.B. das der Rennspiele) Pate?
Chris Opdahl: Nicht unbedingt. Wir hatten diese Idee eigentlich schon zu Zeiten von "Halo 2" – damals hatten wir aber weder die technischen Möglichkeiten noch die Zeit, dieses Vorhaben zu realisieren. Somit existierte diese Idee bereits und war auf der 'To-do'-Liste für den dritten Teil ganz weit oben.

MAN!AC: Auf welche Sache oder welches Feature von "Halo 3" seid Ihr besonders stolz?
Luke Smith: Das gesamte Studio ist sehr zufrieden mit dem 'Forge'-Modus, unserem Ingame-Karteneditor. Ich denke, dass er für "Halo"-Fans eine Offenbarung ist. Außerdem können wir die Geschehnisse verfolgen und das Spiel weiter verbessern. So nimmt die Spielergemeinschaft aktiv Einfluss auf "Halo 3".

MAN!AC: Der Online-Modus von "Halo 2", welches 2004 auf der alten Xbox erschien, ist immer noch unheimlich beliebt. Was ist das Geheimnis hinter diesem Erfolg?
Luke Smith: Abgesehen von der guten Spielbarkeit denke ich, dass das Matchmaking-System der eigentliche Grund ist. In "Halo 2" kann man mit nur einem Knopfdruck ein Spiel mit seinen Kumpels aufmachen. Dieses Feature verdeutlicht sehr gut den sozialen Aspekt, der hinter einem Online-Spiel wie "Halo 2" steht. Seitdem haben viele versucht, diese Idee zu kopieren – nur wenigen gelang dies.

MAN!AC: "Halo" führte wiederaufladbare Schilde und Fahrzeuge im Ego-Shooter-Genre ein – danach wurden diese Dinge von zahlreichen anderen Entwicklern kopiert. Macht Euch das stolz oder stört Ihr Euch daran?
Luke Smith: Wenn dich jemand kopiert, ist das doch ein Kompliment. Wir fühlen uns geehrt und geschmeichelt, wenn namhafte Entwicklerstudios unsere Ideen für so gut empfinden, dass sie sie aufgreifen.

MAN!AC: Warum steuert sich ein "Halo"-Titel angenehmer als andere Konsolen-Shooter? Was macht Ihr besser als die Konkurrenz?
Luke Smith: Das ist einfach das Ergebnis unzähliger Arbeitsstunden. Die "Halo"-Engine ist nicht nur eine Spiele-Engine, sondern gleichzeitig eine Simulation des echten Lebens. Alles, was in der Realität machbar ist, soll auch im Spiel möglich sein. Dementsprechend natürlich soll sich auch die Steuerung anfühlen.
Chris Opdahl: Ja, genau. Es geht um die Verteilung von Prioritäten: Wir implementieren zuerst die Kontrollen, danach werden die einzelnen Levels gebaut und die Story umgesetzt.

MAN!AC: Die Entwicklung von "Halo 3" liegt nun hinter Euch – können wir auf einen weiteren Auftritt des Master Chief hoffen oder wird sich Bungie einem anderen Projekt widmen?
Luke Smith: Es liegt lediglich die Ankündigung eines "Halo"-Projekts mit der Beteiligung von Peter Jackson (Anm. d. Red.: der Regisseur der "Herr der Ringe"-Trilogie) vor. Ansonsten kümmen wir uns um herunterladbare Inhalte für "Halo 3". Außerdem gibt's ja noch "Halo Wars": Wir waren zu Beginn der Entwicklung involviert, als es galt, den Art-Stil von "Halo" umzusetzen oder um zu prüfen, ob neue Dinge ins "Halo"-Universum passen.


„Kane & Lynch könnte
ein echter Action-Hammer werden."
GamePro
Games for Windows
XBOX 360
PLAYSTATION
© 2007 EIDOS INTERACTIVE LTD. KANE & LYNCH: DEAD MEN™ EIDOS INTERACTIVE LTD. EIDOS AND THE EIDOS LOGO ARE TRADEMARKS OF THE EIDOS GROUP OF COMPANIES. IO INTERACTIVE AND THE IO LOGO ARE TRADEMARKS OF IO INTERACTIVE A/S. ALL RIGHTS RESERVED.

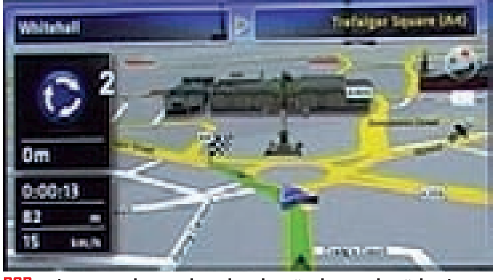

★★★★★
„Vielleicht das bislang beste Werk der tollen Dänen von IO Interactive!“
360 Magazin
FROM THE CREATORS OF HITMAN
AN IO INTERACTIVE & EIDOS PRODUCTION
KANE & LYNCH
DEAD MEN™
WWW.KANEANDLYNCH.COM
Io-Interactive
eidos

AKTUELL

Neues aus der Welt der Videospiele

PSP leicht & schlank

HARDWARE • Seit dem 5. September liegt eine überarbeitete PSP im Händlerregal. Das PSP Slim & Lite getaufte Gerät besticht mit geringerem Gewicht und einem dünneren Gehäuse. Äußerlich hat sich sonst wenig getan: Die kleinen Lautsprecher wanderten nach oben, der WiFi-Schalter findet sich an der Oberseite und der Memory-Stick-Slot wechselte die Seite. Eine weitere Änderung findet sich am federlosen UMD-Schacht, der nun per Hand geöffnet wird. Leider kommt nun ein schwächerer Akku mit 1.200 mAh (statt 1.800 mAh) zum Einsatz. Neu ist ein Speicher-Cache, der die Ladezeiten mancher Spiele reduziert und schnelleres Surfen ermöglicht. Dank separat erhältlichem TV-Kabel findet die PSP auch Anschluss am Fernseher via YUV oder AV-Buchse. Mit letzterer Verbindung funktionieren aber nur Filme. Während Hollywoodstreifen den kompletten Bildschirm nutzen, bleibt Euch bei Spielen ein schwarzer Rahmen rundum nicht erspart.



PSP **Mit Go!Explore erkundet Ihr Länder und Städte in frei drehbaren 3D-Ansichten.**

Erweiterte Farbpalette: Neben schwarz und weiß ist die PSP auch in edlem Silber für 169 Euro erhältlich. Noch schicker sind die Sondereditionen: Ein "Spider-Man"-Bundle mit rot-schwarzer PSP, Blu-ray-Film und PSP-Spiel sowie ein "Simpsons"-Bundle mit gelber PSP erscheinen später.

Dienste für die PSP

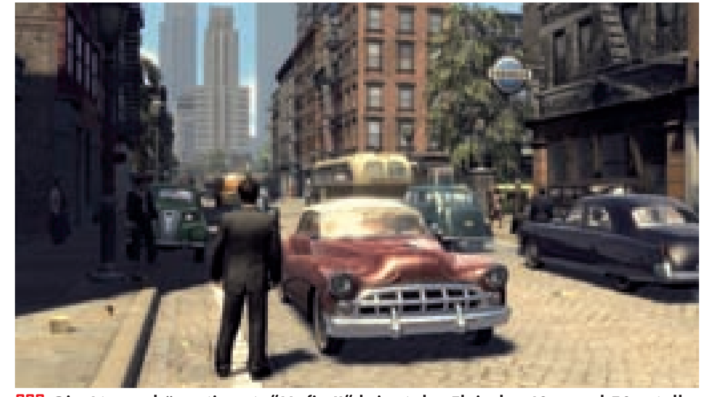
Nach der bereits erschienenen Go!Cam sollen weitere Services das Anwendungsgebiet der PSP erweitern. Anfang nächsten Jahres erscheint der Go!Messenger, der Videochats per Kamera und Headset ermöglicht. Daneben folgt mit Go!Explore ein Navigationssystem für Sonys Kleinsten. Mit dem aufsteckbaren GPS-Empfänger navigiert Ihr durch 3D-Karten und lasst Euch mittels Routenplaner den richtigen Weg weisen. Ein Auto-Bundle samt Stromadapter und Halterung ist auch schon angekündigt – Preis unbekannt. Vorerst auf Großbritannien beschränkt ist ein Videodownload-Service, mit der Filme oder Sportsendungen direkt per WLAN auf die PSP gezogen werden.

PSP **Der GPS-Empfänger wird an die Oberseite der PSP geschraubt.**

Mafia II

PS3 / 360 » Take 2 » 2008

GAMES • Gangster müssen nicht immer modern sein: Weil nicht jeder Nachwuchs-Ganove davon träumt, in der Jetzt-Zeit ein kriminelles Imperium aufzubauen, lohnt es sich, auch ein paar historische Perioden abzuklappern. Für Nostalgiker hat Take 2 das richtige Rezept parat: Während das Rockstar-Department weiter an "GTA IV" werkelt, erscheint nächstes Jahr über die Abteilung 2K Games "Mafia II". Der Nachfolger des 2004 erschienenen Epos wurde auf der Games Convention angekündigt und versetzt Euch diesmal auf Next-Gen-Hardware in die 40er- und 50er-Jahre. Das Genre-Rad wird dabei nicht neu erfunden, wieder erlebt Ihr eine dramatische Story, in der Ihr zu Fuß oder hinter dem Lenkrad eines Boliden Aufträge für 'die Familie' erledigt. Die ersten Bilder machen einen stimmigen Eindruck, hoffentlich gibt's bald mehr zu sehen.

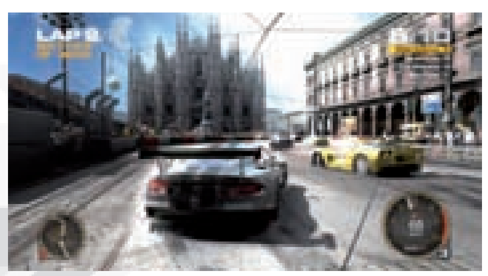


360 **Die Atmosphäre stimmt: "Mafia II" bringt das Flair der 40er und 50er toll rüber.**

Race Driver One

PS3 / 360 » Codemasters » 2008

GAMES • Nach "DiRT" kommt Codemasters' zweites Flaggschiff endlich zum Zuge. In Leipzig konnten wir hinter verschlossenen Türen erste Runden drehen. Ersteindruck: vielversprechend. Laut Entwickler soll der Fokus diesmal nicht mehr nur auf Rennstrecken liegen. Ihr rast mehr denn je auf Stadtkursen in "PGR"-Manier. Fans können aber aufatmen: Das realistische Fahrverhalten blieb erhalten – so ist ein sensibler Gasfuß ebenso gefragt wie gute Streckenkenntnis. Serientypisch gut gelungen ist das ausgereifte Schadenssystem.

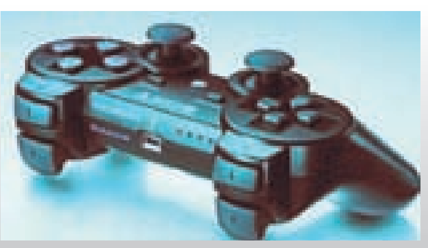


360 Die rasanten Fahrten in den Metropolen machen schon jetzt einen gelungenen Eindruck.

Dualshock-3-Controller enthüllt

PS3 » Sony » 1. Quartal 2008

HARDWARE • Alle haben's geahnt, jetzt ist die Katze aus dem Sack: Auf einer Tokyo-Game-Show-Pressekonferenz kündigte Sony die dritte Generation des Rumble-Controllers Dualshock an. Auf vielfachen Wunsch der Kunden – hieß es offiziell. Der wahre Hintergrund dürfte der im Frühjahr 2007 beigelegte Rechtsstreit mit Rumble-Erfinder Immersion sein. Der Preis für das Rüttelpad ist noch nicht bekannt, die Veröffentlichung findet im Frühjahr statt.

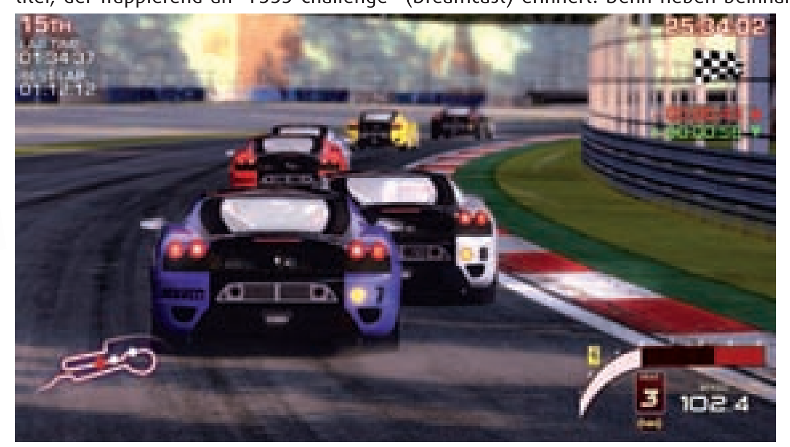


Einzig sichtbarer Unterschied zum alten Sixaxis-Pad: der Dualshock-3-Schriftzug.

Ferrari Challenge

PS3 / Wii / DS / PSP » System 3 » November

GAMES • Traditionshersteller System 3 ("Last Ninja") überrascht im November mit einem aufwändigen Ferrari-Renntitel, der frappierend an "F355 Challenge" (Dreamcast) erinnert. Denn neben beinhartem Realismus kommen ausschließlich lizenzierte Boliden der Automanufaktur aus Maranello zum Einsatz. Die Rennversionen von GTO, 250, F360 oder FXX dürfen sich auf 15 Rennkursen austoben und warten allesamt mit komplett modelliertem Cockpit auf. Weitere Kurse und Boliden gibt's mittels freispielbarem Download. Überraschend gut spielte sich bereits die DS-Fassung, die mit vereinfachtem Handling und durchweg flüssiger Optik punktete.



PS3 Realismus wird groß geschrieben: Die Rennsimulation bietet Ferrari-Modelle aus verschiedenen Epochen.

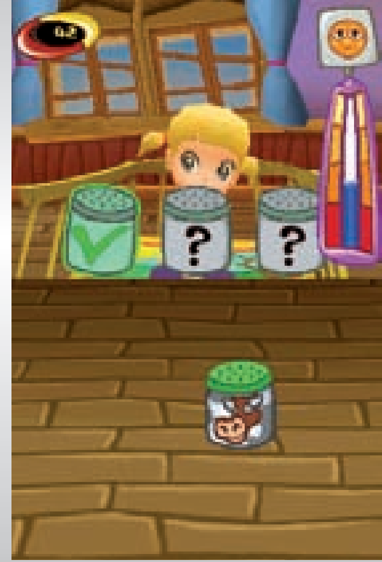
Zitat des Monats



"Spaß an einer Partie 'Tekken'? Das ist fast unmöglich!"

– "Dead or Alive"-Erfinder Tomonobu Itagaki auf die Frage, was schwieriger sei: "Ninja Gaiden" durchspielen oder an "Tekken" Spaß haben.

Casual Games – Spiele für dich und mich



DS "Sophies Freunde: Babysitting": Beschäftigt die Kleinen mit Spielsachen.

GAMES • Neben Krachbumm-Action und digitalen Rennautos machte eine Sparte auf der diesjährigen GC von sich Reden, die Hardcore-Zocker meist belächeln: die Casual Games. Ob Abenteuer auf dem Reiterhof, der Delfininsel oder eine Karriere als Modedesignerin, als Babysitter sowie diverse Haustierpatenschaften – Ubisofts "Spiele für mich"-Palette lässt keine Wünsche offen. Unter anderem kündigten auch Nintendo und Konami neues Futter für Nicht-Spieler an: "Flash Focus" trainiert in bester "Kawashima"-Tradition Eure Wahrnehmung inklusive Altersttest für die Augen, "Let's Yoga" bietet hingegen Entspannungsübungen. Sämtliche Titel erscheinen zwar ausschließlich für den DS, einige Wii-Titel sind aber ebenfalls in der Mache: "Cranium Kabooki" spielt Ihr mit nur einer Fernbedienung, jedoch dürfen beliebig viele Spieler bei dem Mix aus Trivial Pursuit, Montagsmaler, Scrabble & Co. mitmachen. Noch ist der gesellige Spaß irrsinnig schwer, das Konzept hat jedoch Potenzial. Ebenfalls für Wii erscheint "Mein Wortschatz Coach": Verwendet den DS als Eingabegerät, um Buchstaben auf den Fernseher zu zaubern.

DS "Mein erstes Katzenbaby" ist gehorsam, verspielt und ständig hungrig.



Wii Bekannte und beliebte Disziplinen gibt's in "Cranium Kabooki": Einer malt, der Rest rät.



Der Preis ist heiß

BUSINESS • Die Preissenkungen von Xbox 360 und PlayStation 3 (MAN!AC berichtete) zeigen Wirkung: So stiegen die Verkäufe von Microsofts HD-Konsole in Großbritannien um 260 Prozent. Zahlen für Deutschland oder Europa liegen uns leider nicht vor. Dafür gibt's deutsche Zahlen von Sony: Nach Einführung der beiden PS3-Bundles (Konsole + zweites Pad + "MotorStorm" + "Formula One Championship Edition" bzw. Konsole + zweites Pad + "MotorStorm" + "Resistance: Fall of Man"; je 600 Euro) stiegen die Verkäufe in der ersten Woche um 240 Prozent. In den ersten drei Wochen nach dieser Veröffentlichung ging der Absatz in Europa um 61 Prozent nach oben. Auch wenn es die Konsolenhersteller nicht wahrhaben wollen: Der Preis beziehungsweise der Gegenwert fürs Geld ist für viele Kunden das entscheidende Kaufargument. Ob die 20 Euro Preissenkung des HD-DVD-Laufwerks für die Xbox 360 (seit Anfang September 180 Euro) die Verkäufe des Zubehörs ankurbeln werden, muss sich noch zeigen.

Alone in the Dark

PS3 / 360 » Atari » März 2008

GAMES • Schnappt Euch eine Flasche, füllt sie mit Benzin und packt ein paar Patronen mit rein. Schleudert das Gefäß auf Gegner und schießt es ab – eine fette Explosion zerfetzt Gegner und schafft Licht im bedrohlichen Dunkel. Hinter verschlossenen Türen demonstrierte man uns die ungewöhnliche Spielmechanik des Survival-Horror-Abenteuers. Mit dem rechten Analogstick schwingt Ihr Waffen und Gegenstände oder zielt auf Feinde. Wir beobachteten, wie sich die schönsten Flammen aller Zeiten ihren Weg über brennbare Gegenstände bahnten, wie man für Licht sorgt und woraus einfallsreiche Tüftler Waffen basteln. Solltet Ihr dennoch verwundet werden, zieren Verletzungen Euer Alter Ego.

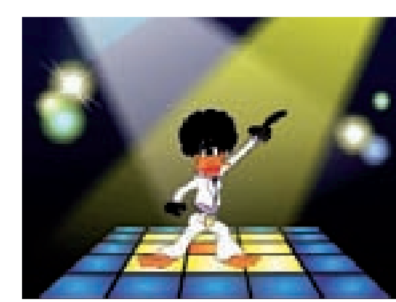


360 Mit dem Feuerlöscher bahnt sich Euer Held seinen Weg durchs flammende Inferno. Das Feuer kann jedoch auch gezielt eingesetzt werden: als Lichtquelle und als Waffe!

Looney Tunes: Duck Amuck

DS » Warner Bros. Interactive Entertainment » November

GAMES • Daffy-Duck-Fans und Cartoon-Freunde aufgepasst: Im DS-Spiel "Duck Amuck" werdet Ihr zum Comiczeichner. Euer Job: Daffy ärgern. Treibt den Erpel mit allerlei Minispielen in den Wahnsinn: Radiert seinen Körper weg und zeichnet ihm einen neuen, raubt ihm die Stimme (einfach den Sound ausschalten) oder pustet vor seinem Schnabel die letzte Kerze in finsterer Nacht aus. Beim Probespiel in Leipzig waren wir hin und weg vom genialen Einsatz der DS-Features. Zudem sorgt das Spiel für Lachanfälle – schließlich stand der gleichnamige Daffy-Duck-Cartoon "Duck Amuck" aus dem Jahre 1951 Pate.



DS Discostar? Im Gegensatz zur Cartoonvorlage wagt sich Daffy aufs Tanzparkett.

Cordless Mediaboard

PS3 » Logitech » 70 Euro

ZUBEHÖR • Dass sich PC-Tastaturen auch an der PS3 als praktisch erweisen, ist kein Geheimnis. Nun bringt Logitech ein USB-Keyboard mit Funk für die Sony-Konsole – AA-Batterien inklusive. Mit dabei ist ein ergonomisch angeordnetes Touchpad, das die Maus ersetzt. Praktisch: Linker und rechter Mausbutton finden sich zusätzlich als Tasten auf der linken Seite. Leider fehlt eine Anzeige für Caps-Lock. Außerdem ist der Tastenanschlag ein wenig schwammig. Die Tastatur erleichtert vor allem das Surfen sowie das Navigieren im Systemmenü. Die meisten Spiele unterstützen leider nur Texteingaben z.B. für Chats. Das verbesserte Mediaboard Pro mit Bluetooth und zusätzlichen Tasten folgt im Herbst.

Fazit: Das praktische Keyboard erleichtert vor allem Eure Online-Aktivitäten, ist aber (typisch Logitech) sehr teuer.



NEWS-TICKER >> +++ RPG-Traum: Jüngst wurde die Entwicklung von "Star Ocean 4" bestätigt – Gerüchten zufolge exklusiv für die PlayStation 3. +++ Lichtpistole: Der Wii-Zapper wird in den USA 20 Dollar kosten und ab Mitte November erhältlich sein. Gratis dabei ist "Link's Crossbow Training", das die Fähigkeiten der Peripherie aufzeigen soll. +++ PS3-exklusiv? Laut Entwickler Free Radical befindet sich keine Xbox-360-Fassung des Ego-Shooters "Haze" in Arbeit. +++

They

PS3 / 360 » IMC / Metropolis » 2009

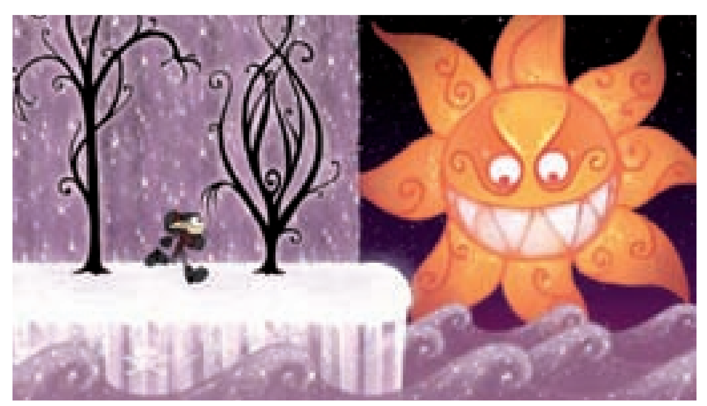
GAMES • Der Mystery-Shooter "They" war eine der wenigen Überraschungen auf der Games Convention. Auf den ersten Blick erinnert die Ego-Knallerei an "Half-Life" und Konsorten, bei genauerem Hinschauen überzeugte die Alien-Ballerei aber durch ihre zahlreichen innovativen Elemente. So baut Ihr Euch aus 250 Waffenteilen Eure eigene Traum-Wumme zusammen und verschönert sie mit selbst gepinselten Skins. Die Universal-Munition (alle Knarren benötigen dieselben Energiekapseln) sorgt außerdem dafür, dass Euch der Nachschub für Eure Lieblingsschießprügel nie ausgeht – ein simpler, aber wirkungsvoller Kniff. Auch grafisch überzeugte die Ballerei – hoffentlich tut sie das auch noch zum Release 2009.



PS3 Schlechter Einfluss: Das Tentakel-Phantom übernimmt die Kontrolle über den Mech und lässt ihn gegen Euch antreten.

Eternity's Child

Wii / DS » Alten 8 » 2008



Wii Sonnige Aussichten? Beim Anblick dieses fies dreinblickenden Gestirns rutscht dem kleinen Helden von "Eternity's Child" das Herz in die Hose.

GAMES • Es ist schwer, von "Eternity's Child" nicht fasziniert zu sein: Ob es die prächtige, handgezeichnete Grafik ist oder die interessante Hintergrundgeschichte? In einer von der Umweltverschmutzung zugrunde gerichteten Welt fechten Landkreaturen und Flügelwesen einen Vernichtungskrieg aus. Euer Held wurde mit Schwingen geboren, zu seinem Schutz aber ihrer beraubt – jetzt zieht er aus, um Geschöpfe zu finden, die ihn akzeptieren, wie er ist. Spielerisch erwartet uns eine Old-School-Hüpferei in farbenfrohen Welten voller wundersamer Kreaturen. Ursprünglich war der Titel als Xbox-Live-Spiel geplant, aufgrund der dort herrschenden Größenbeschränkung auf 150 Megabyte wechselten die Entwickler ins Wii-Lager.

Games Convention 2007

BUSINESS • Wie jeden August lud auch dieses Jahr Europas Videospiele-Leitmesse nach Leipzig. Neben neuen Rekorden in puncto Aussteller- und Besucherzahlen (siehe Diagramme) waren natürlich alle wichtigen Hersteller präsent. Zwar boten die aufwändigen Messestände zahlreiche Anspiel-Gelegenheiten, dennoch mangelte es an Neuheiten: Nintendos einziges Highlights war "Wii Fit". "Super Mario Galaxy" und "Metroid Prime 3: Corruption" blieben den Fachbesuchern vorbehalten. Ähnliches am Microsoft-Stand: Nur hinter verschlossenen Türen wurden kommende Xbox-360-Perlen wie "Halo Wars" oder "Mass Effect" vorgeführt. Dafür durfte jedermann im Riesenrad u.a. Hand an den Mehrspieler-Part von "Halo 3" legen. Neuheiten waren bei Sony zu sehen: Neben der neuen PSP Slim & Lite in drei Farben wurden Dienste für das Handheld (siehe separate Newsmeldung) vorgestellt. Die PS3 dagegen wird im kommenden Jahr mit Play TV beglückt. Mit





dieser kleinen Receiver-Hardware mutiert die Konsole zum digitalen Videorekorder. Ein komfortabler EPG-Programmguide ist ebenso eingebaut wie die direkte Anbindung der PSP als Bildschirm.

Am MAN!AC-Stand herrschte besonders am Wochenende reger Andrang – nicht zuletzt dank zahlreicher Gewinnspiele sowie eines Gastauftrittes der TV-Moderatorenlegende Nilz Bokelberg.



Aussteller

Jahr	Aussteller
2002	166
2003	207
2004	258
2005	280
2006	368
2007	503

Besucher

Jahr	Besucher
2002	80.000
2003	92.000
2004	105.000
2005	134.000
2006	183.000
2007	185.000

Dreamcast-Nachschub: "Last Hope"-Publisher redspotgames hat zwei DC-Titel in der Pipeline: den Vertikal-Shooter "Dalforce" und den Knobler "Wind and Water: Puzzle Battles" – Letzerer wird auch für den DS erscheinen. +++ Colin McRae ist tot: Der Namensgeber der beliebten Offroad-Simulation und Rallye-Weltmeister von 1995 kam bei einem Helikopterabsturz ums Leben. +++ Glänzende Aussichten: Ab dem 12. Oktober ist Nintendos DS Lite auch in Silber erhältlich – siehe Packungsbild rechts. +++



RTL Winter Sports 2008

PS2 / Wii » RTL Games » November

GAMES • In neun Wintersportarten dürft Ihr auf Medaillen-Jagd gehen. Disziplinen wie Skispringen, Slalom, Curling, Eiskunstlauf oder Bobrennen verzichten dabei auf allzu viel Simulationsanspruch und stellen stattdessen eine schnell erlernbare Steuerung und unkomplizierten Spaß in den Vordergrund. Vor allem die Wii-Version sorgte bei unserem Probespiel auf der Games Convention für Laune: Bei der Abfahrt haltet Ihr z.B. Fernbedienung und Nunchuk wie Skistöcke und lenkt durch leichte Neigungen der Steuergeräte – witzig! Im Mehrspieler-Modus multipliziert sich der Spielspaß noch mal: Macht via Splitscreen zu zweit oder abwechselnd zu viert die Pisten unsicher. Ob's auch Solospieler längerfristig motiviert, wird allerdings erst der Test im November klären.



Wii Die Ruhe vor dem Sprung: Beim Skifliegen ist Konzentration die halbe Miete.



360 Spielt nicht im Ruhrpott, sondern auf dem Planeten Pandora: "Borderlands".

Borderlands

PS3 / 360 » Take 2 » 2. Quartal 2008

GAMES • Der Ego-Shooter mit Rollenspiel-Einschlag verspricht nie dagewesene Möglichkeiten: Ihr sucht Euer Glück in einem postapokalyptischen "Mad Max"-Szenario, wo Euch Stadtbewohner mit zufallsgenerierten Missionen beschäftigen. Obendrein stehen Fahrzeuge zum Kauf, die Ihr nach Belieben aufmotzt und in Kampfeinsätzen verwendet. Klingt vielversprechend und sieht bereits ziemlich gut aus. Was wir jedoch mit über 500.000 Waffen anstellen sollen, ist uns bislang noch ein Rätsel. Löblich: ein Koop-Modus für vier Spieler, der Einstieg ist jederzeit möglich.

Lost – The Videogame

PS3 / 360 » Ubisoft » 1. Quartal 2008

GAMES • In der Versoftung des TV-Hits "Lost" spielt Ihr nicht Jack, Kate oder Co., sondern übernehmt mit Elliot einen eigens für das Spiel kreierten Charakter. Der leidet nach dem Absturz unter Amnesie und muss seine Vergangenheit (unter anderem in den serientypischen Rückblenden) aufdecken. Dazu plaudert Ihr mit anderen 'Losties', setzt Euch in Action-Einlagen gegen 'Die Anderen' zur Wehr, löst Puzzles, versucht Euch als Fährtenleser und spürt neue Locations auf. Die Geschehnisse, in die Ihr verwickelt werdet, entspringen zum Teil der TV-Vorlage, sind zum Teil aber auch neu geschrieben – so erfahrt Ihr noch unbekannte Details zu Euren Lieblingsfiguren. Die geheimnisumwitterte Insel erkundet Ihr aus der Third-Person-Perspektive, auf Wunsch dürft Ihr aber auch in eine Ego-Perspektive umschalten.



360 Überlebenskünstler Locke steht Euch bei Spurensuche und Jagd zur Seite.

Charge Station

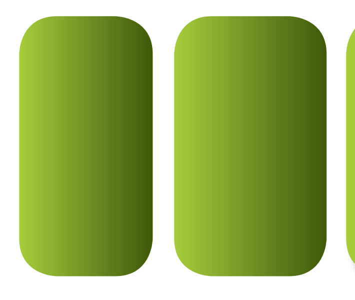
Wii » Nyko » 40 Euro

ZUBEHÖR • Nachdem Nintendo es versäumt hat, ihre Wii-Fernbedienungen mit aufladbaren Akkus auszustatten, füllen nun Dritthersteller diese Lücke. Nyko bietet eine Ladestation für zwei Wiimotes an. Zuerst baut Ihr die mitgelieferten Ersatzakkus sowie die gummierte Batterieabdeckung an die Fernbedienungen. Solange Ihr die Wii nicht benutzt, laden die Geräte in der Station, was maximal vier Stunden benötigt. LEDs geben den Ladestatus an.

Fazit: Die praktische wie einfache Akku-Lösung für Wii spart Batterien und besticht durch einfachste Handhabung.



MAN!AC BEWERTUNG ★★★★☆



PREVIEW

Spiele-Veröffentlichungen der kommenden drei Monate

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
PLAYSTATION 2	ATV Offroad Fury 4	Sony	Rennspiel	5. Dezember
	Avatar: Der Herr der Elemente – Die Erde brennt	THQ	Action-Adventure	November
	Buzz! Das Film Quiz	Sony	Partyspiel	24. Oktober
	Die Sims 2: Gestrandet	Electronic Arts	Simulation	25. Oktober
	Dragon Ball Z: Tenkaichi 3	Atari	Beat'em-Up	November
	FIFA 08	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober
	Naruto Ultimate Ninja	Atari	Action	Oktober
	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Rennspiel	30. Oktober
	NHL 08	Electronic Arts	Sportspiel	11. Oktober
	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Sportspiel	Oktober
	Simpsons, Die – Das Spiel	Electronic Arts	Action-Adventure	2. November
	Star Wars: The Force Unleashed	Activision	Action	November
PLAYSTATION 3	Assassin's Creed	Ubisoft	Action-Adventure	November
	BlackSite	Midway	Ego-Shooter	26. Oktober
	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Ego-Shooter	November
	Eye of Judgment: Conquerors of 9 Fields	Sony	Stategie	24. Oktober
	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	November
	FIFA 08	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober
	Folklore	Sony	Rollenspiel	10. Oktober
	Half-Life 2: The Orange Box	Electronic Arts	Ego-Shooter	22. Nov.
	Lair	Sony	Action	24. Oktober
	Medal of Honor Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	15. Nov.
	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Rennspiel	2. November
	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Sportspiel	Oktober
	Simpsons, Die – Das Spiel	Electronic Arts	Action-Adventure	15. Nov.
	skate.	Electronic Arts	Sportspiel	11. Oktober
	SOCOM Confrontation	Sony	Ego-Shooter	November
	Star Wars: The Force Unleashed	Activision	Action	November
XBOX 360	Ace Combat 6: Fires of Liberation	Atari	Action	November
	Assassin's Creed	Ubisoft	Action-Adventure	November
	Avatar: Der Herr der Elemente – Die Erde brennt	THQ	Action-Adventure	November
	BlackSite	Midway	Ego-Shooter	26. Oktober
	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Ego-Shooter	November
	Dark Messiah of Might & Magic: Elements	Ubisoft	Rollenspiel	22. Nov.
	FIFA 08	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober
	Half-Life 2: The Orange Box	Electronic Arts	Ego-Shooter	18. Oktober
	Lego Star Wars The Complete Saga	LucasArts	Action	November
	Mass Effect	Microsoft	Rollenspiel	November
	Naruto Rise of a Ninja	Ubisoft	Action	1. Nov.
	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Rennspiel	2. November
	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Sportspiel	Oktober
	Project Gotham Racing 4	Microsoft	Rennspiel	12. Oktober
	Simpsons, Die – Das Spiel	Electronic Arts	Action-Adventure	2. November
	Spider-Man: Freund oder Feind	Activision	Action	12. Oktober
	Star Wars: The Force Unleashed	Activision	Action	November
	Virtua Fighter 5	Sega	Beat'em-Up	26. Oktober
WII	Endless Ocean	Nintendo	Simulation	9. November
	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	November
	FIFA 08	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober
	Geometry Wars: Galaxies	Vivendi	Action	4. Quartal
	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	Sega	Sport	4. Quartal
	Metroid Prime 3: Corruption	Nintendo	Action-Adventure	26. Oktober
	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Rennspiel	2. November
	Nitro Bike	Ubisoft	Rennspiel	22. Nov.
	Pokémon Battle Revolution	Nintendo	Card Battle	7. Dezember
	Rayman Raving Rabbids 2	Ubisoft	Geschicklichkeit	November
	Resident Evil: The Umbrella Chronicles	Capcom	Action-Adventure	30. Nov.
	Simpsons, Die – Das Spiel	Electronic Arts	Action-Adventure	2. November
	Super Mario Galaxy	Nintendo	Jump'n'Run	Dezember

Was bedeutet…?

MAN!AC

Das gefällt uns:
- über 100 Seiten
- mindestens 5 Bildschirmfotos auf jeder Seite
- zusätzliche Infos auf DVD

Daran muss gearbeitet werden:
- noch mehr Spiele im Preview- und Testteil
- spielbare Demos
- alle Spiele auf DVD

Dank neuem Look auf der Überholspur: MAN!AC passt sich dem Next-Gen-Trend an und bietet noch bessere Optik sowie mehr Inhalte.

POTENZIAL: 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

MAN!AC

Optisch gefällt die Neuausrichtung von MAN!AC, auch inhaltlich überzeugen die neuen Rubriken und Elemente. Langjährige Leser müssen jedoch erst an das frische Design gewöhnen.

POTENZIAL: Einschätzung nicht möglich

First Look: Uns liegen erste Bilder und Infos vor oder konnten den Entwicklern beim Spielen über die Schulter schauen. Für eine kompetente Potenzial-Einschätzung reichen unsere Eindrücke allerdings nicht.

Angespielt: Für das Preview steht uns eine spielbare Version zur Verfügung, wir können also tiefergehende Eindrücke schildern und eine Einschätzung abgeben, in welchen Wertungsregionen der Titel beim Test wohl landen wird.



	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
PSP	Castlevania: The Dracula X Chronicles	Konami	Action-Adventure	Oktober
	FIFA 08	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober
	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Rennspiel	2. November
	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Sportspiel	Oktober
	Silent Hill Origins	Konami	Action-Adventure	November
	Simpsons, Die – Das Spiel	Electronic Arts	Action-Adventure	2. November
	Sonic Rivals 2	Sega	Action	November
	Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	LucasArts	Strategie	12. Oktober
	Star Wars: The Force Unleashed	Activision	Action	November
	SWAT Target Liberty	Vivendi	Action	4. Quartal
	Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts	Sportspiel	4. Oktober
	WipEout Pulse	Sony	Rennspiel	21. Nov.
DS	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Ego-Shooter	November
	Donkey Kong Jungle Climber	Nintendo	Jump'n'Run	12. Oktober
	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	November
	FIFA 08	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober
	Flash Focus	Nintendo	Geschicklichkeit	23. Nov.
	Legend of Zelda, The: Phantom Hourglass	Nintendo	Action-Adventure	19. Oktober
	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	Sega	Sport	4. Quartal
	Mario Party DS	Nintendo	Partyspiel	23. Nov.
	Naruto: Ninja Council	Nintendo	Action	5. Oktober
	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Rennspiel	2. November
	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Sportspiel	Oktober
	Rayman Raving Rabbids 2	Ubisoft	Geschicklichkeit	November
	Simpsons, Die – Das Spiel	Electronic Arts	Action-Adventure	2. November
	Star Wars: The Force Unleashed	Activision	Action	November

Left 4 Dead

Die "Counter-Strike"-Schöpfer präsentieren ihren neuen Team-Shooter – MAN!AC spielt Probe.

Eine Stadt, vier Überlebende und tausende von Zombies: Das Szenario von "Left 4 Dead" strotzt nicht gerade vor Originalität. Aber darauf kommt es bei der Ego-Knallerei auch gar nicht an. Teamwork und Panik lauten die Schlagworte, die wir von den Entwicklern hören. Und bei beiden könnte der Horror-Shooter neue Maßstäbe setzen. Doch von vorne...

Drei Männer und ein Mädel haben sich in einem Raum verschanzt. Von weither dringt unmenschliches Geheule an ihre Ohren. Sie warten da draußen, sie lauern – auf Frischfleisch. Frisches Fleisch wie das der vier Leute. Das Quartett hat nur eine Chance: zusammenzuarbeiten und aus der Stadt der Toten zu flüchten. Auf einem Tisch liegen Waffen, Munition, Verpflegung: Schrotflinten, Maschinenpistolen, Molotow-Cocktails – und ein paar Medikits. Alles eingesackt, noch einmal durchgeatmet und los geht's!

Ein Mitspieler reißt die Tür auf, ich und meine beiden anderen menschlichen Kameraden stehen mit den Wummen im Anschlag dahinter. Dunkelheit. "Schaltet die Taschenlampen an!", gibt einer das Kommando. Auf Tastendruck zerschneiden vier Lichtkegel die unheimliche Finsternis. Der Raum ist sauber. Zwei meiner Mitspieler gehen wie besprochen voran. Ich bilde mit dem vierten Kollegen die Nachhut, gebe den anderen Deckung. So lautet zumindest der Plan...

Dann bricht urplötzlich die Hölle los. Zombies strömen aus dem Nachbarraum zu uns herein, kreischen, sprinten wie von der Tarantel gestochen auf uns zu. "Unglaublich! Wie im Kinoschocker '28 Days Later'!", schießt es mir durch den Kopf, bevor ich kopflos drauflos schieße. Im zuckenden Licht der Mündungsfeuer erkenne ich immer wieder grässlich entstellte Fratzen. Blut spritzt, Patronenhülsen fallen klingelnd auf den Boden, Leiber sacken zusammen und meine Mitspieler und ich brüllen im Chor wild durcheinander – das nennt sich dann wohl Panik. Mit vereinten Kräften ringen wir den Todes-Trupp nieder, jedoch nicht ohne Verluste. Einer meiner Kollegen liegt schwer verletzt am Boden. Bevor er sein Leben endgültig aushaucht, helfe ich ihm mit einem meiner Medi-Kits wieder auf die Beine. Noch mal Glück gehabt!

Das Nervenkostüm beruhigt und weiter geht's, schließlich liegen in dieser Map (und den drei weiteren) insgesamt fünf Abschnitte vor uns, in

»Meine Mitspieler und ich brüllen wild durcheinander.«

denen Speichern nicht möglich ist. Das heißt: Ihr müsst mit Eurem Heldentrupp zirka eine bis eineinhalb Stunden nonstop vor dem Bildschirm verbringen. Immerhin dürft Ihr kurze Verschnaufpausen in den 'Safe Rooms' einlegen, die am Ende jedes Unterabschnitts auf Euch warten. Dort füllt Ihr auch Munitions- sowie Medikit-Vorräte auf und wechselt bei Bedarf die Waffe.



Die hier abgebildeten Bilder stammen von der PC-Version...



...die Xbox-360-Fassung wird laut den Entwicklern identisch aussehen.



Falscher Eindruck: "Left 4 Dead" ist ein Ego-Shooter und kein "GTA"-Verschnitt.

Die Boomer explodieren bei Beschuss und verspritzen grünen Schleim.

Im weiteren Verlauf der Demo schlagen wir uns durch ein Krankenhaus, Abwasserkanäle und ein Bürogebäude. Mittlerweile läuft die Abstimmung mit den Mitspielern wie geschmiert. Zwei tasten sich vor, sondieren die Lage und gehen in die Hocke. Die beiden anderen sichern ihren Rücken und können bei Bedarf bequem über die Köpfe der Wartenden auf anstürmende Zombies ballern – Teamwork eben.

Apropos Teamwork: Zusammenarbeit ist auch bei den vier tückischen Spezialzombiearten gefragt. Der Smoker hüllt sich in eine Rauchwolke und schlägt dann mit seiner überdimensional langen Zunge zu. Besonders brenzlig wird's, wenn der Smoker von einem Hausdach aus attackiert. Wie an einem Henkersseil zieht der Untote dann unvorsichtige Spieler zu sich hoch. Der Boomer ist ein ekliger Fettsack, der grünen Schleim durch die Gegend spuckt und Euch so die Sicht raubt. Aber es kommt noch schlimmer: Das Erbrochene zieht normale Zombies an wie Aas die Fliegen. Jetzt stellt Euch vor, Ihr seid nahezu blind und dutzende Feinde stürmen auf Euch zu... Der Tank trägt seinen Namen zu Recht: Wie ein Panzer schluckt der Riese unzählige Schüsse und schlägt Euch mit einem Prankenhieb quer durch den Raum. Besonders hinterhältig ist schließlich der Hunter: Er klettert wie Spider-Man an Wänden entlang und kann sich eine Zeit lang unsichtbar machen. So passiert es nicht selten, dass ein Teamkollege plötzlich auf dem Rücken liegt und nach Hilfe brüllt ("Hunter!"). Jetzt heißt es schnell reagieren: Eilt zu ihm und schlagt mit dem Gewehrkolben nach dem unsichtbaren Unhold. Seine Tarnung fliegt auf und er lässt taumelnd von seinem Opfer ab. Waffen hochgerissen und Feuer frei!

Und nun der Clou: Die vier Oberzombies können von menschlichen Spielern gesteuert werden. Das bedeutet knallharte Shootouts und viel Gebrüll vor dem Bildschirm. Sind mal keine Mitstreiter verfügbar, übernimmt die CPU sowohl Helden als auch Bösewichte – mehr Spaß wird das aber sicher nicht machen. *os*

Nur wenn Ihr Euch gegenseitig Deckung gebt und zusammenarbeitet, habt Ihr gegen die Zombiemeute eine Chance.

INFOS

System	360
Entwickler	Turtle Rock Studios, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Ego-Shooter
Termin	1. Quartal 2008

LEFT 4 DEAD

Das gefällt uns:

- » saubere Optik auf "Half-Life 2"-Niveau
- » packende Atmosphäre dank Sprint- und Spezial-Zombies
- » Koop-Spiel zu viert
- » Spielverlauf ändert sich dank zufallsgenerierter Gegner bei jedem Match

Daran muss gearbeitet werden:

- » vier Missionen mit je fünf Unterkapiteln klingen ein bisschen mager

Vielversprechende Horror-Ballerei mit packender Panik-Atmosphäre.

POTENZIAL

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Gran Turismo 5 Prologue

Noch dieses Jahr lädt Sony zur PS3-Probefahrt von Teil 5 des Edelrenners.

PS3 Im wunderschönen Cockpit wird das Zockerauge von zahlreichen Details verwöhnt, leider bietet die Sicht über die Rückspiegel nur Pixelbrei.

"Gran Turismo"-Vater Kazunori Yamauchi ist detailversessen. Dank seinem Hang zur Perfektion lässt der fünfte "GT"-Vertreter noch bis Ende 2008 auf sich warten. Für 2007 ist deshalb ein "Prologue" genannter Ableger geplant.

Dahinter verbirgt sich dennoch ein vollständiger Renntitel: Bis zu 16 Spieler online, eine Auswahl an 40 Boliden wie Audi Le Mans oder Ferrari F430 und Kurse wie die Eigernordwand, London und Suzuka sorgen für genug Spielstoff. Zudem machte die dickköpfige KI eine Intelligenzkur: Die gegnerischen Computerfahrer reagieren endlich flexibler auf die eigene Fahrweise. Außerdem wurde die Wagenphysik abermals überarbeitet. Neben dem Standardfahrverhalten findet auch ein 'Professional'-Modus Einzug, der noch realistischere Rasereien verspricht.

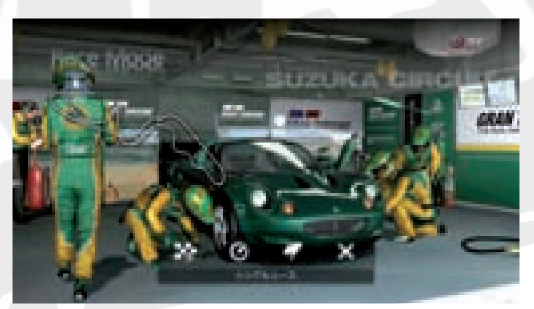
Wirklich neue Ansätze verbergen sich neben der Rennstrecke: Das beginnt im Hauptmenü, das außer Eurem Standort und Uhrzeit auch das aktuelle Wetter und Temperatur anzeigt. Daneben darf der Fuhrpark und das Profil anderer Onlinefahrer abgerufen werden. Chats sind hier ebenso möglich wie die Verwaltung von Freundeslisten.

Ebenfalls neu ist der TV-Kanal: Hier sollen Multimedia-Inhalte rund ums Auto bereitstehen. Das reicht von Werbevideos von Autoherstellern bis hin zu Rennwiederholungen. Noch ist unklar, ob die Inhalte direkt online abgerufen oder zuerst heruntergeladen werden. Online darf man neben dem Mehrspieler-Modus auch von Sony oder Autoherstellern ausgetragene Events erwarten.

Auf die lange Bank geschoben wurde das Schadensmodell, das eventuell später als Download angeboten wird. Selbiges gilt auch für andere Wetterbedingungen auf der Strecke und Tuningkits.

Auf den ersten Blick gibt's technisch nichts zu bemängeln: "Gran Turismo 5 Prologue" läuft mit 60 Bildern pro Sekunde, selbst bei 1080p – lediglich Replays sollen mit deren 30 auskommen. Zusätzlich saugt Euch die detaillierte Cockpitansicht direkt ins Geschehen. Auf den zweiten Blick fallen kleinere Mängel ins Auge: Der Schattenwurf sowie die Rückspiegeldarstellungen sind pixelig. Ebenso fällt selbst auf HDTVs das inzwischen serientypische Aliasing (Treppenstufeneffekt) ins Auge. *ts*

»GT 5 Prologue läuft mit 60 Bildern pro Sekunde.«


PS3 Vor dem Rennen werkelt eine 3D-Boxencrew noch an Eurem Boliden herum.


PS3 Die Entwickler überarbeiteten die Gegnerintelligenz, um das große Fahrerfeld besser zu simulieren.

INFOS



System	PS3
Entwickler	Polyphony, Japan
Hersteller	Sony
Genre	Rennspiel
Termin	4. Quartal

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

Die 'Vorspeise' zur kommenden fünften "GT"-Episode bietet spannende Onlinerennen und überzeugende Technik – 40 Autos samt schickem Cockpit machen Lust auf mehr.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

Midnight Club Los Angeles

Rockstar lässt die Motoren wieder heulen: Wir machen eine erste Spritztour durch die Westküstenmetropole.

Die Präsentation neuer Spiele stellt uns häufiger vor ein Dilemma: Was tun, wenn die Entwickler bei einer Vorführung etwas über die Glotze flimmern lassen, das einfach toll aussieht – die dazugehörigen Presse-Screenshots die gewonnenen Eindrücke aber nicht adäquat wiedergeben? Dann bleibt nur die Wahl, darauf zu verzichten oder zu versuchen, die Impressionen im Text angemessen zu vermitteln wie in diesem Fall.

Ausgewiesene Spezialisten im Heraufbeschwören solcher Situationen sind die Rockstar-Mannen: In einer halbstündigen Präsentation auf der Games Convention konnten wir uns davon überzeugen, dass "Midnight Club Los Angeles" das Zeug hat, ein erstklassiger Raser zu werden und bereits fabelhaft aussieht – was man anhand der verfügbaren Bilder, die u.a. nur einen Gangschaltungsknüppel zeigen oder wie eine "GTA IV"-Szene wirken, aber nur erahnen kann.

Apropos "GTA IV", eine gewisse Verwandschaft ist kein Zufall. Beide Spiele basieren auf der neuen Rage-Technologie, die sich als ebenso leistungsfähig wie flexibel herausstellt. Das neue "Midnight Club" setzt optische Glanzpunkte und muss den Vergleich mit z.B. "Burnout Paradise" nicht scheuen. Das virtuelle Los Angeles wird keine absolut originalgetreue Abbildung, die wichtigeren Schauplätze sind aber alle drin. Egal, ob Hollywood, Santa Monica oder der Highway – alles ist dank feinen Texturen und vielen Details tadellos inszeniert. Auch die inzwischen übliche Cockpitperspektive darf nicht fehlen und weiß grafisch voll zu überzeugen. Spielerisch orientiert sich "Midnight Club Los Angeles" an den Vorgängern und bedient sich u.a. bei "Test Drive Unlimited": Ihr flitzt bei Rennen im Höllentempo durch das Straßennetz, die Läufe werden jetzt aber direkt per Lichthupenherausforderung gestartet. Zur besseren Orientierung könnt Ihr jederzeit eine Karte aufrufen, die stufenlos zoombar ist, bis Ihr wieder mitten im Geschehen seid. Leider durften wir selber noch nicht ans Pad und auch die wieder anwählbaren Motorräder haben wir bislang kaum gesehen. Aber eins steht schon jetzt fest: Die neue Straßenraserei von Rockstar San Diego wird eine ganze Menge auf dem Kasten haben. *us*

»Auch eine Cockpitperspektive darf nicht fehlen und weiß grafisch voll zu überzeugen.«



360 Es werde Licht: In "Midnight Club Los Angeles" wird im Gegensatz zu früher auch am Tag gerast.

360 Zum ersten Mal gibt's in der "Midnight Club"-Serie eine richtige Cockpit-Perspektive.



PS3 Auch mit Motorrädern dürft Ihr wieder durch die Straßen flitzen.

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Rockstar San Diego, USA
Hersteller	Take 2
Genre	Rennspiel
Termin	2008

MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES

Nur noch eine Stadt, aber viel mehr drin: Die Raserei quer durch Los Angeles sieht schon jetzt erstklassig aus und verspricht so reizvolle Vollgas-Rennen wie noch nie.

POTENZIAL: Einschätzung nicht möglich

Silent Hill V

Ein amerikanischer Entwickler soll die japanische Horror-serie "Silent Hill" fortführen. Kann das gut gehen?

"Was ist da los im Hause Konami?", fragen sich "Silent Hill"-Fans weltweit. Auf der PS2 versorgte man Freunde des gepflegten japanischen Horrors noch im Abstand von jeweils 18 Monaten mit einer neuen Episode. Seit Erscheinen des letzten Teils ("Silent Hill 4: The Room") sind mittlerweile jedoch drei Jahre vergangen. Langsam wurde man stutzig – sollte Konami etwa kein Interesse daran haben, die Traditionsserie auf der neuen Konsolengeneration fortzuführen? Mittlerweile wissen wir: Nein, haben sie nicht! Und: Doch, haben sie! Verwirrt? Hier die Erklärung: Wie man aus diesem Artikel schließen kann, wurde die Entwicklung von "Silent Hill V" mittlerweile bestätigt, und die ersten Bilder seht Ihr hier auch. Einen Haken hat die Sache allerdings: Wie beim PSP-Ableger "Silent Hill Origins" (mehr Infos auf der nächsten Seite) wird die Entwicklung nicht von Konami selbst übernommen, sondern von der kalifornischen Softwareschmiede The Collective ("The Da Vinci Code – Sakrileg", "Marc Ecko's Getting Up"). Doch wie konnte ein relativ unbekanntes Unternehmen ein solches Projekt an Land ziehen?

Vor ca. zwei Jahren klopften Konami of America und Europe an die Tür ihres japanischen Mutterkonzerns und erkundigten sich, ob ein Next-Gen-"Silent Hill" in Planung wäre. Weil dem nicht so war, nahm man die Sache in die eigene Hand und suchte einen Entwickler, der diesem Spiel gewachsen sein sollte.

»Erklärtes Ziel ist es, das kranke Flair der Vorgänger auf PS3 und 360 zu transportieren.«

Viele Teams bewarben sich, doch The Collective machte dank einer Echtzeit-Grafikdemo – die man in nur eineinhalb Wochen zusammengebastelt hatte – schließlich das Rennen. Außerdem überzeugte man die Auftraggeber mit einem schlüssigen Konzept und der nötigen Euphorie fürs Thema.

Auf große Experimente lassen sich die amerikanischen



Kinoflop vorprogrammiert?



Beim zweiten Film nicht mehr dabei: Regisseur Christophe Gans

Ob man den "Silent Hill"-Kinofilm gut fand oder nicht – man muss anerkennen, dass sich Regisseur Christophe Gans akribisch an die Vorlage hielt. Wie jetzt bekannt wurde, wird der französische Filmemacher beim zweiten Teil nicht mehr das Zepter übernehmen. Zu beschäftigt sei er mit anderen Dreharbeiten – darunter die Videospiel-Verfilmung "Onimusha". Drehbuchautor Roger Avary (u.a. "Pulp Fiction") wird ebenfalls nicht mehr mit an Bord sein. Dass die Produzenten auch ohne die beiden Leistungsträger drehen wollen, verheißt nichts Gutes...



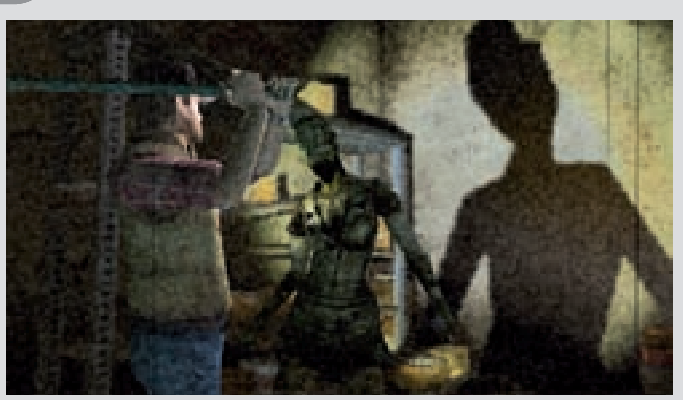
PS3 Wenn Alex das Messer schwingt, werden die Krankenschwestern zu unfreiwilligen Blutspenderinnen.

"Silent Hill Origins" – der Horror für PSP-Besitzer

"Silent Hill Origins" hat schon vor der Veröffentlichung einen steinigen Weg hinter sich: Nachdem Entwickler Climax den Zuschlag für die Entwicklung bekam, werkelte man in Los Angeles fleißig an der Handheld-Horror-Episode. Weil das Studio aber vor kurzem dicht gemacht wurde, übernahm die Hauptgeschäftsstelle in England die Entwicklung. Seitdem hat sich einiges getan: Während sich der PSP-Schocker auf der letztjährigen Games Convention ein bisschen wie "Resident Evil 4" spielte (Kamera, Steuerung, Kämpfe), entpuppte sich das Probespiel dieses Jahr als klassische "Silent Hill"-Erfahrung – im positiven Sinne. "Origins" stellt eindrucksvoll unter Beweis, dass man sich auch auf Hosentaschenkonsolen gruseln kann. Vor allem die beeindruckenden Lichtspielereien, die furchterregenden Gegner und eine beängstigende Geräuschkulisse jagten uns wohlige Schauer über den Rücken. Nörgler werden sich hingegen über den fast schon zu traditionellen Spielablauf beschweren: Türen abklappern, exzessives Studieren der Karte und konservative Rätsel gehören genauso zum Programm wie dezent hakelige Kämpfe. Aber: Nörgeln ist leicht, eine so intensive Spielerfahrung auf ein Handheld zu transportieren, dagegen nicht. Dafür schon mal ein Lob an die Entwickler!



PSP Hübsch: Manche Räume könnten glatt von der PS2 stammen.



PSP In "Origins" gibt es deutlich mehr Schlagwaffen als in den Vorgängern.

Entwickler erst gar nicht ein. Erklärtes Ziel ist es, das kranke Flair der Vorgänger auf PS3 und Xbox 360 zu transportieren (vor allem am zweiten Teil will man sich dabei orientieren). So streift Ihr auch im HD-Zeitalter durch morbide Gemäuer, nebelverhangene Straßen und gespenstische Krankenhäuser. Die berühmt-berüchtigte Parallelwelt, in der Rost, Stahl und Terror zu Hause sind, ist ebenso wieder mit von der Partie wie Musik-Guru Akira Yamaoka. Der letzte verbleibende Japaner wird dem Spiel nicht nur einen neuen Soundtrack spendieren, sondern den Kaliforniern auch als Berater zur Seite stehen.

Protagonist des fünften Teils ist der 22-jährige Kriegsveteran Alex Shepherd, der in einem Lazarett eine Wunde auskuriert. Doch abschalten kann der gebeutelte Soldat hier nicht. Stattdessen suchen ihn Vorwarnungen heim, in denen sein kleiner Bruder Joshua in Gefahr ist. Also begibt sich Alex in seine Heimatstadt nach New England, und siehe da: von besagtem Bruder fehlt jede Spur – dafür hat sich eine dicke Nebelsuppe breit gemacht. Wenn das mal keine Vorboten des Grauens sind...



360 Zwei wichtige Bestandteile sind schon mal vorhanden: bizarre Monsterkreationen und atmosphärische Beleuchtung.

Welche Rolle das Dorf Silent Hill genau spielen wird, ist nicht bekannt. Dafür haben die Entwickler verlauten lassen, dass man die antiquierten Kämpfe der Vorgänger überarbeiten will. Ähnlich wie in "Silent Hill 4" könnt Ihr Eure Schläge aufladen und so leichte oder schwere Treffer landen. Dabei soll eine Trefferrückmeldung seitens der Gegner mehr Schwung in die Keilereien bringen: Setzt Ihr beispielsweise einen Treffer von oben an, sackt der Feind zusammen – anschließend springt Ihr auf das Opfer und attackiert es mit Bodenangriffen. Weiterhin hofft man, dem Spiel durch Ausweichmanöver mehr Schwung spendieren zu können. Ein löblicher Ansatz, wenn die Gewichtung nicht zu sehr auf Action-Einlagen fällt. Außerdem bleibt abzuwarten, ob ein amerikanisches Team tatsächlich den bizarren Japano-Horror einfangen kann. Wir verbleiben kritisch – aber hoffnungsvoll. *ak*

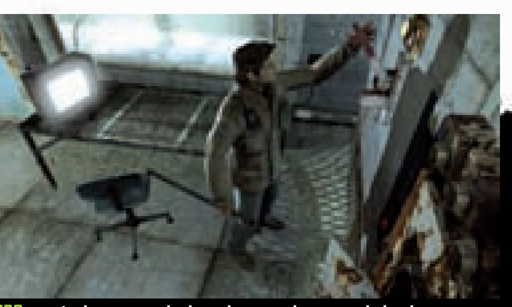
INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	The Collective, USA
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Termin	2008



Die "Silent Hill"-Serie in fremde Hände zu geben, ist riskant. Die Vorsätze der Entwickler und das gezeigte Material stimmen aber recht positiv.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich



PS3 Typisch: erst Hebel umlegen, dann nachdenken.



PS3 Wo ist der Nebel? Die Straßen wirken noch sehr steril.

Kane & Lynch: Dead Men



Die alten Herren lassen's ordentlich krachen – zusammen mit MAN!AC.



360 "Kane & Lynch" im Koop-Modus: Während Spieler 1 als Kane (links) bereits den ersten Gegner ins Visier nimmt, seilt sich Spieler 2 in der Haut von Lynch (rechts) noch von der Fassade ab.

Zum versprochenen Online-Erlebnis von "Kane & Lynch: Dead Men", das mit innovativen Spielmodi aufwarten will, gibt es leider noch keine Neuigkeiten, dafür konnten wir die Gangster-Action diesen Monat ausgiebig anspielen. In Ausgabe 08/07 haben wir die komplexen wie dramatischen Vorgeschichten der beiden Ganoven bereits angerissen, deshalb konzentrieren wir uns diesmal auf spielerische Qualitäten.

Nach seinem Entkommen aus einem Gefängnistransporter befindet sich Kane auf der Flucht. Begleitet von seinem neu erkorenen Aufpasser Lynch rennt Ihr anfangs durch Hinterhöfe, klettert über Zäune und nietet haufenweise Ordnungshüter um. Versteckt Euch am besten hinter Säulen oder Kisten, von wo aus Ihr blind in die Richtung heranstürmender Widersacher ballert oder gezielt Blei auf seine Reise schickt.

In späteren Missionen befehligt Ihr einige Mitstreiter, aber keine Sorge: "Kane & Lynch" ist definitiv kein Taktik-Shooter. Simple Kommandos blasen zum Rückzug, positionieren einzelne Kämpfer an vorteilhaften Stellen oder geben das Signal zum Angriff. So nehmt Ihr Gegner, die Euch gerne aus der Deckung heraus anvisieren, in die Zange. Da unsere Feinde seit dem letzten Anzocken zwar spürbar klüger, aber keinesfalls besonders clever geworden sind, fallen sie auf derlei Tricks regelmäßig herein. Praktisch: Geht Euch die Munition aus, marschiert Ihr zu einem Kollegen, der Euren Vorrat aufstockt. Auch im Falle eines vorzeitigen Ablebens gibt es Hoffnung: Befindet sich in Eurer Nähe ein Verbündeter, eilt dieser herbei und verpasst Euch eine Adrenalinspritze. Aber Achtung: Zu viele Wiederbelebungsversuche in schneller Folge sind tödlich.

»Nehmt Gegner, die Euch gerne aus der Deckung heraus anvisieren, in die Zange.«

Deftige Schusswechsel, zerstörbare Umgebungen, im Kugelhagel zuckende Leiber und eine harte Gangster-Story: Die alternden Antihelden geben sich derb, erscheinen bei uns aber ungeschnitten! *mh*

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	IO Interactive, Dänemark
Hersteller	Eidos
Genre	Action
Termin	November

KANE & LYNCH: DEAD MEN

Das gefällt uns:
» wendungsreiche Story mit coolem Antihelden-Doppel
» Koop-Modus via Splitscreen
» Optik wird immer hübscher...

Daran muss gearbeitet werden:
» ...manche Animationen wirken jedoch noch hölzern
» KI wurde bereits verbessert, aber da geht noch mehr

"Kane & Lynch" wird immer besser: Eine coole Story, bleigeschwängerte Shootouts und teils imposante Szenarien versprechen ein Action-Fest für Erwachsene.

POTENZIAL: 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0


360 Während unzählige Partygäste panisch fliehen, schleicht Ihr an der Security vorbei oder schaltet sie aus.


360 Auf der Flucht vor der Polizei versteckt Ihr Euch in einem Diner und ballert, was das Zeug hält.

Top Spin 3



360 Ganz großes Tennis: aufwändige Stadionarchitektur, ausmodellierte Zuschauer und viel Atmosphäre – auf PS3 und Xbox 360 locker möglich.

360 Mal was anderes: Die Trainingshalle sorgt nicht nur für optische Abwechslung zu den anderen Courts, sondern gefällt auch mit hübschen Spiegelungen.

Der große "Virtua Tennis"-Konkurrent geht in die dritte Runde – MAN!AC war beim Geheimtraining mit der Kamera dabei.

"Qualitativ hinken Tennis-Spiele anderen Genres wie Fußball oder Basketball bislang stark hinterher." Schon etwas komisch, dass wir mit dieser selbstkritischen (und sicher auch nicht ganz unzweifelhaften) Entwickler-Aussage zur "Top Spin 3"-Präsentation empfangen werden. Natürlich soll mit der neuesten Episode aber alles besser werden. Das Hauptanliegen ist demnach die Erhöhung des Realismusgrades: Anstatt wie bisher unermüdlich über den Court zu fetzen, sind die Tenniscracks in "Top Spin 3" zuallererst einmal faul. Sie bewegen sich nur, wenn der Schlag des Gegners dies erfordert – Hauptsache, Ihr seid zur rechten Zeit am rechten Ort. Ein enorme Bedeutung kommt daher auch dem Timing und Eurer Position zu: Seid Ihr rechtzeitig an Ort und Stelle, steht Ihr perfekt zum Ball und lasst den Schlagknopf im korrekten Moment wieder los, wird's ein bombiger Winner.

»Die Tenniscracks in "Top Spin 3" sind zuallererst einmal faul.«

Die beliebten Risikoschläge – ein Markenzeichen der "Top Spin"-Serie – wurden verfeinert. Bei gehaltener linker Schultertaste spielt Ihr Eure Bälle näher an die Linie, der rechte Trigger ermöglicht harte Powerschläge. Mit dem rechten Stick modifiziert Ihr Euer Spiel weiter: Macht aus einem normalen Aufschlag ein 220 km/h-Ass und verleiht der Filzkugel durch Knüppelrotation mehr Schnitt – "Top Spin 3" wird also nicht einfacher, sondern eher komplizierter als der Vorgänger. In technischer Hinsicht waren wir beeindruckt: Die geschmeidig animierten Sportlerklamotten toppten gar die feinen Stoffe des letztjährigen "NBA 2K7", zudem zierten nach einem rassigen Sandplatz-Match etliche rote Flecken das virtuelle Textil. Besonders auffällig waren die detaillierten, sich ständig verändernden Schatten, die die umstehenden Bäume auf den Court und Eure Spieler zeichnen – zumal sich die Wetterverhältnisse während einer Partie gravierend ändern können. Angenehm überrascht waren wir von den gezeigten Beispielen der über 40 Plätze – Ihr spielt nämlich nicht nur auf den Center Courts, sondern auch mal in einem Fußballstadion oder einer Palmenoase in Dubai. Um die Langzeitmotivation zu erhöhen, verspricht Entwickler PAM einen gut zwanzigstündigen Karriere-Modus sowie die Möglichkeit, Euren selbsterstellen Athleten auch in Online-Matches zu verbessern.

Wii-Filzballklopfer vergessen das Gelesene: Ihre Version spielt sich einfacher (Schlagen durch Remote-Schwünge), außerdem werden die Matches mit zusätzlichen Sieg-Vorraussetzungen wie hohem Kalorienverbrauch oder präzisen Schlägen aufgepeppt. *ms*

360 Fein animiert: Die überrissene Vorhand erkennt Ihr an der unnatürlichen Haltung der Hand.

INFOS

System	PS3 / 360 / Wii
Entwickler	PAM, Frankreich
Hersteller	Take 2
Genre	Sportspiel
Termin	2008

TOP SPIN 3

Noch realistischer, aber auch noch komplizierter: Teil 3 der französischen Filzball-Serie punktet mit tollen Animationen und erhöhtem Simulationsanspruch – Einsteiger spielen auf Wii.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

God of War: Chains of Olympus

Kratos kehrt auf der PSP zu seinen Wurzeln zurück – so spielt sich das Handheld-Debüt.

Während PS3-Fans "God of War III" herbeisehnen, gibt's für Handheld-Spartaner frisches Futter. "Chains of Olympus" knüpft aber nicht an den Vorgängern an, sondern erzählt die Vorgeschichte: Nachdem Held Kratos einen Pakt mit Kriegsgott Ares geschlossen hatte, wurde er ausgetrickst und tötete Frau und Kind. Wütend wendet sich Kratos dem Olymp zu – die Hosentaschenmetzelei beginnt.

Auf der Games Convention konnten wir Hand an die kurze, aber eindrucksvolle Demo legen. Wie in den PS2-Episoden erfreut Ihr Euch an bombastischen Szenarien, epischen Klängen und brachialer Action. Gleich zu Beginn rückt die persische Armee mit übermächtiger Flotte an. Während sich im Hintergrund Segel an Segel reiht, testen wir das Kampfsystem: Wie gehabt lässt Kratos primär die berühmten Chaosklingen sprechen. Die Kreistaste dient zum Packen und Meucheln von Fußvolk, gesprungen wird mit X. Aber wie führt Kratos die Ausweichrolle ohne zweiten Analogstick aus? Haltet beide Schultertasten gedrückt und wählt mit der Steuerscheibe die Richtung – klappt prima. Und Wirbelattacken? L-Taste halten, Schlagbuttons malträtieren, fertig! Ein Blick ins Menü verrät zudem, dass Ihr Fähigkeiten schrittweise aufleveln könnt – für Abwechslung ist gesorgt. Ob auch das angriffskonternde Gold-Vlies aus "GOW II" im fertigen Spiel vorkommt, verschweigt die Demo leider. Fest steht hingegen, dass Ihr nicht nur feindlichen Hundertschaften den Garaus macht, sondern auch Rätsel löst und Geschicklichkeitseinlagen meistert. So aktiviert Ihr auf Knopfdruck riesige Armbrüste oder schiebt einen Rammbock schützend vor Euch her. Neben simplen Standardgegnern wollen Euch auch allerhand mythologische Ungetüme ans Leder. Besonders imposant war ein Zyklop, der krachend durch ein Tor bricht und mit einem riesigen Knüppel auf Kratos losgeht. Kenner erwarten nun eine Quick-Time-Sequenz, aber weit gefehlt: Anstelle der zu drückenden Knöpfchen taucht ein noch größeres Monstrum auf, das Euren einäugigen Gegner mit einem Happs verschlingt – vom Regen in die Traufe, denn nun steht Kratos einem noch größeren Widersacher gegenüber. *mh*



PSP 300 lässt grüßen: Während im Hintergrund die persische Armee anrückt, massakriert Bleichgesicht Kratos feindliche Soldaten mithilfe der Chaosklingen – brachiale Combos sind garantiert!

»Erfreut Euch an bombastischen Szenarien, epischen Klängen und brachialer Action.«



PSP Mit der Riesenarmbrust geht Kratos auf die Jagd nach einem zerstörungswütigen Monstrum.



PSP Perfekte Voraussetzung für schnelles Knöpfchendrücken – statt Quick-Time-Event folgte jedoch ein Obermotz.

INFOS

System	PSP
Entwickler	Ready at Dawn, USA
Hersteller	Sony
Genre	Action
Termin	1. Quartal 2008

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

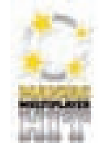
Das gefällt uns:
- » spektakuläre Grafik und Sound
- » eingängige Steuerung mit vielen Möglichkeiten
- » Ausweichrolle clever gelöst

Daran muss gearbeitet werden:
- » wenn das hohe Niveau der Demo gehalten wird, sind wir wunschlos glücklich

Episch, pompös, spektakulär: Ready at Dawns Mythologie-Gemetzel für die Hosentasche hat das Zeug zur neuen Action-Referenz für die PSP.

POTENZIAL 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

SPIELE-TEST



Screenshot des Monats

INFOS

System	Fachpresse
Entwickler	MAN!AC Team, Deutschland
Hersteller	Cybermedia Verlag GmbH
Genre	Videospiel-Magazin
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Das einzig wahre Multiformat-Magazin mit DVD: Seit 1993 steht MAN!AC für Videospiele ohne Kompromisse.

In dieser Box findet Ihr die wichtigsten Informationen zum Spiel im Überblick. Wer Details wie 'Bietet Titel XYZ Surround-Unterstützung?' oder 'Wie sieht das Next-Gen-Spiel auf einer betagten 4:3-Glotze aus?' wissen will, findet im Anschluss an den Test-Teil eine umfangreiche Tabelle mit allen relevanten Daten.



360 Wo bin ich? Beim innovativen Puzzle-Shooter "Portal" verschwimmen die Dimensionen.

So werten wir:

Testen wir ein Spiel für mehrere Konsolen, dann erfahrt Ihr unter dem Punkt "Systemvergleich" zum einen die wesentlichen Unterschiede der besprochenen Fassungen. Zum anderen sagen wir Euch, auf welchem System der Titel am empfehlenswertesten ist.

Auf einer Zehn-Punkte-Skala bewerten wir die Qualität des Singleplayer-Modus. Kurz: Wie viel Spaß macht ein Spiel alleine?

Die Bewertung des Mehrspieler-Modus erfolgt ebenfalls mit einer Zehn-Punkte-Skala. Ob Splitscreen-Deathmatch, Online-Koop-Modus oder abwechselndes An-der-Reihe-Sein bei einem Party-Spiel – alle Aspekte des gemeinsamen Daddelns fließen mit ein.

MAN!AC

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» inklusive DVD mit meist über 120 Minuten Spielevideos
» im Abo auch mit 'ab 18'-DVD erhältlich
» kostet schmale 4,99 Euro

SYSTEM

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	10 von 10
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 99 von 100

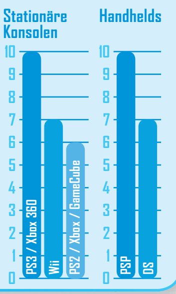
Fakten, Fakten, Fakten: An dieser Stelle versorgen wir Euch mit Infos zum Spiel. Die Bandbreite reicht von Angaben zu Level- und Fahrzeuganzahl bis hin zu geschnittenen deutschen Versionen und einem Systemvergleich.

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Leveldesign, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir den MAN!AC-Hit. Titel, die diese Hürde nicht nehmen, aber im Mehrspieler-Modus herausragen, erhalten den MAN!AC-Multiplayer-Hit. 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch, wir vergleichen vielmehr mit Konkurrenztiteln.

Künstlerische Gestaltung und technische Umsetzung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Dabei ordnen wir alle stationären Konsolen auf einer 10er-Skala ein, was eine geräteübergreifende Einstufung ermöglicht. Aufgrund der unterschiedlichen Leistungsfähigkeit enden die Grafikwertungen von PS2, Xbox und GameCube bei maximal sechs Punkten (6 von 6). Wii erhält höchstens – da etwas leistungsfähiger – sieben (7 von 7). PS3 sowie Xbox 360 können die Höchstpunktzahl knacken (10 von 10).

Dank 10er-Skala ist zum einen eine Aussage über alle Konsolen hinweg möglich: Spiel 'X', das auf PS2 sehr gut aussieht und 5 von 6 erhält, zieht im direkten Vergleich mit der Xbox-360-Umsetzung den Kürzeren, die 7 von 10 einsackt. Bei Multisystem-Tests (z.B. PS2, Wii und Xbox 360) seht Ihr so auf einen Blick, auf welchem System das Spiel am besten aussieht. Zum anderen treffen wir eine Aussage über die technische Ausnutzung einer Konsole (5 von 6 reizt ein Gerät mehr aus als 5 von 10).

Die beiden Handheld-Konsolen betrachten wir getrennt von den stationären Geräten, aber ebenfalls auf einer 10er-Skala. Nintendos DS kann aufgrund geringerer Leistungsfähigkeit maximal sieben Zähler (7 von 7) erreichen, Sonys PSP dagegen das Maximum von zehn Punkten (10 von 10).



Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung? Auch hier trennen wir stationäre von tragbaren Konsolen.

Half-Life 2: The Orange Box



INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Valve, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Ego-Shooter
Termin	22. Oktober
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT

Schlichtweg geniales Paket aus Solo-Action, Puzzle-Shooter und Mehrspieler-Knallerei – ein enormer Gegenwert fürs Geld!





360 In "Episode One" müsst Ihr mehrere Gruppen von Verbündeten in Sicherheit bringen.

Wie im realen Leben gibt es in der Karriere eines Videospielers prägende Momente: Die erste Konsole, das erste Game, der erste High Score, der erste Wall Jump in "Super Mario 64" oder das startende Level-9-Space-Shuttle in "Tetris" – jeder hat seine persönlichen Favoriten, die sich für immer ins Gedächtnis gebrannt haben.

Kanal fatal

Einer meiner 'Magic Moments' stammt aus dem Ego-Shooter "Half-Life 2". Vor einem Regierungsgebäude tobt ein ungleicher Kampf: Mehrere Strider (außerirdische Kanonen auf drei riesigen Spinnenbeinen) müssen von meinem Alter Ego, dem Wissenschaftler Gordon Freeman, mit Waffengewalt erledigt werden. Der Austragungsort: ein weitläufiger, verwüsteter Platz mit teilweise zugänglichem Kanalsystem. Die Schlacht ist fast vorüber, nur noch ein Strider stapft auf der Suche nach mir donnernd über das Gelände. Meine Taktik, mich von hinten anzuschleichen und mit zielsuchenden Raketen zuzuschlagen, scheint aufzugehen. Wieder löst sich zischend eine Lenkwaffe aus dem Lauf, ein dumpfer Schlag, ein seltsam metallisches Kreischen – Treffer! Doch das Biest hält sich weiterhin auf den Beinen. Seine riesige Energiekanone dreht sich, nimmt mich ins Visier und feuert rasend schnelle Projektile ab. Ich drücke den Sprint-Button und nehme die Beine in die Hand. Um mich herum scheppert es in feinstem Surround-Sound, leider zielt das Spinnenvieh verdammt gut – ich brauche frische Munition und Lebensenergie, eine neue Strategie muss her. Also ab in den Graben und rein ins sichere Abwasserrohr! Ich nutze die Verschnaufpause, um mir das Schlachtfeld in Erinnerung zu rufen: Wo waren noch mal Medi Packs und Kisten mit Raketen? Während ich grüble, donnern über mir die Schritte des Striders. Plötzlich Stille. Was ist passiert? Verunsichert gucke ich mich in der Röhre um... und sehe ein dünnes Bein, wie es abknickt. Was geht da



360 Ganz schön nervig, die kleinen Biester: Die Headcrabs setzen sich auf den Köpfen von Menschen fest und springen nach dem Tod ihres Wirtes wild in der Gegend herum. Eine Art injiziert Euch bei Kontakt sogar ein Gift, das Eure Lebensenergie schrumpfen lässt. Also Shotgun rausgeholt und draufgehalten!



360 Die Kämpfe gegen die dreibeinigen Strider sind das Highlight von "Half-Life 2". Mit ihren riesigen Kanonen sprengen sie Häuser in tausend Stücke – ein beeindruckendes visuelles Ereignis. Überhaupt strotzt die Grafik nur so vor Details: Beachtet den filigranen Turm links und die vielgestaltigen Äste.

vor sich? Auf einmal verdunkelt der eiförmige Körper den Zugang zum Rohr – das verdammte Ding sucht nach mir, im Kanal! Perplex schaue ich mir an, wie sich die Strider-Kanone dreht, zu strahlen beginnt und mir das virtuelle Leben auspustet – scheinbar gut versteckt im Abwasserrohr. Fantastisch, meine Augen leuchten. Das nenne ich künstliche Intelligenz, die in Jahren gelernten Spielmuster gelten hier nicht mehr. Bei "Half-Life 2" muss man stets mit dem Undenkbaren rechnen. Lektion gelernt und mit noch mehr Begeisterung weitergespielt.

Oliver Schultes

"Half-Life 2" ist im Ego-Shooter-Genre das, was "Super Mario 64", "GTA: San Andreas" und "Gran Turismo 4" in anderen Bereichen darstellen – die Referenz! Die SciFi-Knallerei sprüht nur so vor Spielwitz und Ideen, erzählt eine spannende Story und verfügt über die beste Physik-Engine, die ich kenne. Obwohl die Hauptepisode schon knapp drei Jahre auf dem Buckel hat, wirkt sie auch im Vergleich mit aktuellen Top-Shootern wie "BioShock" und "Halo 3" erstaunlich frisch. Die beiden Add-ons "Episode One & Two" mit je gut fünf Stunden Spieldauer führen die Geschichte gekonnt weiter und wären alleine den Preis wert – obwohl mir "Episode One" vom Setting her nicht ganz so gut gefällt. Doch die Entwickler packten noch einen traumhaften Puzzle-Shooter ("Portal") und einen charmanten wie tiefgründigen Multiplayer-Hammer oben drauf. Danke, Valve!

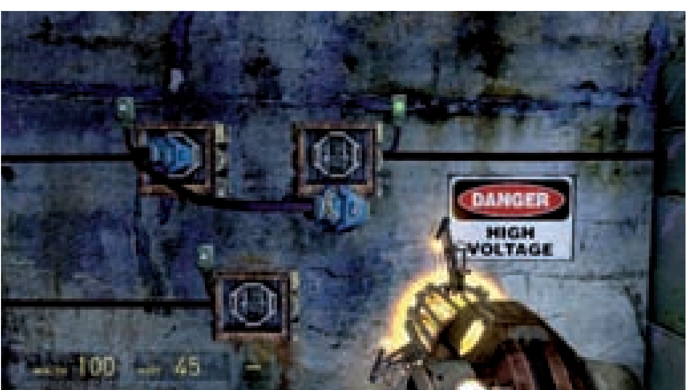
Wunderwerk Orange

Mit ähnlichen Momenten ließe sich problemlos dieser Test füllen, nicht umsonst gilt Gordon Freemans Widerstandskampf als Videospiel-Meilenstein. Und um es vorweg zu nehmen: "Half-Life 2" ist auch fast drei Jahre nach seiner Veröffentlichung auf dem PC noch der Genrekönig. Aber die "Orange Box" beinhaltet nicht nur den Ego-Shooter-Klassiker in HD-Optik: Die je gut fünf Stunden dauernden Erweiterungen "Episode One" und "Episode Two" spinnen die spannende Geschichte gelungen weiter und lassen neue Kreaturen auf den Spieler los. "Portal" ist ein überaus intelligenter Puzzle-Shooter mit Suchtfaktor und "Team Fortress 2" eine charmant-überzeichnete Multiplayer-Ballerei. Alles in allem ein exzellentes Paket mit gut 35 Stunden Solo-Spaß und langfristig motivierendem Mehrspieler-Part. Für Leser mit Faible für Action-Games ist damit alles gesagt: Vorbestellen, ab Mitte Oktober in die atmosphärischen Welten abtauchen und ab hier aufhören zu lesen – die Spiele leben schließlich von ihren Überraschungen. Zweifler finden im Folgenden weitere Kaufargumente sowie die wichtigsten Details zu den einzelnen Titeln.

Half-Life 2

Wissenschaftler Gordon Freeman hat es nicht leicht: Im ersten "Half-Life" (PC, PS2) musste er gegen außerirdische Kreaturen antreten, die bei einem Experiment durch ein Portal in unsere Welt gelangten. Im zweiten Teil hat er nicht nur Aliens am Hals, sondern auch ein totalitäres Militärregime in der abgeschotteten City 17. Unterstützt von mutigen Rebellen und der hübschen Alyx zieht Gordon los gen Zentrum der Stadt, einem hunderte Meter in den Himmel ragenden Turm. Was in den folgenden knapp 20 Spielstunden über den Bildschirm flimmert, ist eine in allen Belangen überzeugende Mixtur aus packenden Shootouts mit äußerst cleveren Gegnern und kniffligen Puzzles basierend auf einer einzigartigen Physik-Engine – garniert mit einer feinen, flüssigen Optik.

Mit den genreüblichen Waffen wie Shotgun, MG und Raketenwerfer kämpft Ihr gegen humanoide Feinde und extraterrestrische Lebensformen. Kalter Ego-Shooter-Kaffee, mag der ein oder andere jetzt denken. Aber das Besondere an "Half-Life 2" ist die Gravitiy Gun: Mit dieser Knarre hebt Ihr die Schwerkraft auf und lasst auf Knopfdruck Gegenstände vor Euch schweben oder feuert sie durch die Gegend. Das Spiel gibt Euch dabei fast jede erdenkliche Freiheit. Drei Beispiele: 1. 'Saugt' ein Sägeblatt



360 Zum Glück kennt sich Physiker Gordon Freeman mit Energie aus: Hier müsst Ihr via Gravity Gun Stromkreise neu anordnen.

PS3-FASSUNG

"Half-Life 2: The Orange Box" erscheint auch für die PlayStation 3 (22.11.). Bei unserer Testsession stand diese Version allerdings nicht zur Verfügung. In einer der nächsten Ausgaben findet Ihr alle Details zur PS3-Fassung, die nicht von Valve, sondern Electronic Arts entwickelt wurde. Inhaltlich werden sie sich nicht unterscheiden, optisch soll es ebenfalls keine Unterschiede geben.





360 Da rast der Puls: Die in "Episode Two" erstmals auftauchenden Hunter sind wieselflink und lassen Haftgranaten regnen. Darüber hinaus brechen sie gern überraschend durch Wände oder Türen – ohne entsprechenden Munitionsvorrat seht Ihr im Kampf ziemlich alt aus...

an und schleudert es horizontal in Gegner. Durch die Wucht werden sie zweigeteilt und ausgeschaltet. 2. Packt damit Kisten und stapelt sie auf einer Wippe. Ihr Gewicht stabilisiert das Konstrukt, Ihr könnt über die Wippe eine höher gelegene Ebene erreichen. 3. Schießt mit der Gun auf Holzbalken, die den Weg versperren – sie werden zerbröseln. Experimentierfreudige Gamer haben mit diesem Allzweckwerkzeug einen Heidenspaß, die bereits erwähnte exzellente Physik-Engine des Spiels macht's möglich.

Zweiter herausragender Aspekt sind die Fights mit den intelligenten Feinden. Humanoide liefern Euch packende Häuserkämpfe, gehen in Deckung, werfen clever Granaten und laufen nie herum wie dummes Kanonenfutter. Die außerirdischen Widersacher wie Ameisenlöwen und Strider hingegen stellen zähe und flinke beziehungsweise feuerkräftige Spielkameraden dar. Die Mischung aus flotten Schießereien und taktischen Duellen ist hervorragend gelungen.

Drittes Highlight: die Grafik. "Half-Life 2" bietet abwechslungsreiche Schauplätze wie Güterbahnhof, Gruseldorf und High-Tech-Labor, die alle nur so vor Details strotzen. Die HD-Optik der Xbox-360-Fassung braucht sich hinter der PC-Version nicht zu verstecken – endlich dürft Ihr hochauflösende und nahezu ruckelfreie Landschaften genießen. Dabei besitzt Valves Ego-Shooter weder die besten Texturen noch die aufwändigsten Polygon-Modelle. Aber der Gesamteindruck stimmt, nur wenige Spiele vermitteln Euch eine solch glaubhafte Welt. Selbst Grafikfetischisten haben hier keinen Grund zu klagen. Zudem halten sich Nachladepausen in erfreulichen Grenzen.

Viertens: Der (Surround-)Sound besitzt Referenz-Charakter. Ob vom Hubschrauber abgeworfene wummernde Granaten, fauchende Shotguns oder surrende Flugroboter – die Akustik ist schlichtweg atemberaubend, auf einem Niveau mit Take 2s Unterwasser-Epos "BioShock".

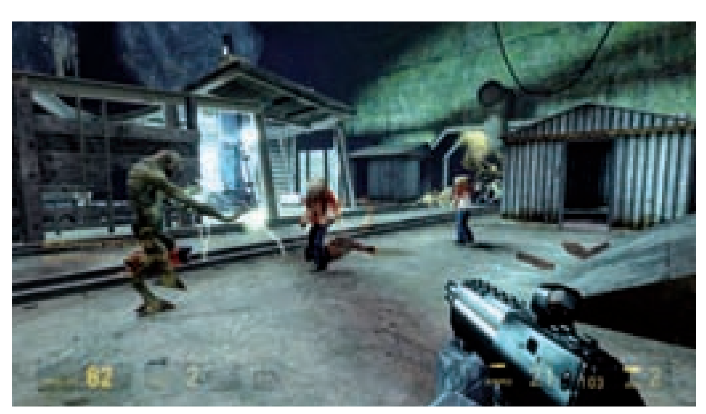
Last but not least: Story und Spielaufbau. "Half-Life 2" läuft linear ab, die meisten Ereignisse und Zwischensequenzen sind gescriptet, also vorherbestimmt. Aber keine Sorge: Die Entwickler integrierten die Scripts makellos in den Spielablauf, sie sorgen immer wieder für Überraschungen und halten die Spannung aufrecht. Besonders gegen Ende hin steigen Tempo und Spannung kontinuierlich an. Lediglich das Finale lässt einige Fragen offen...

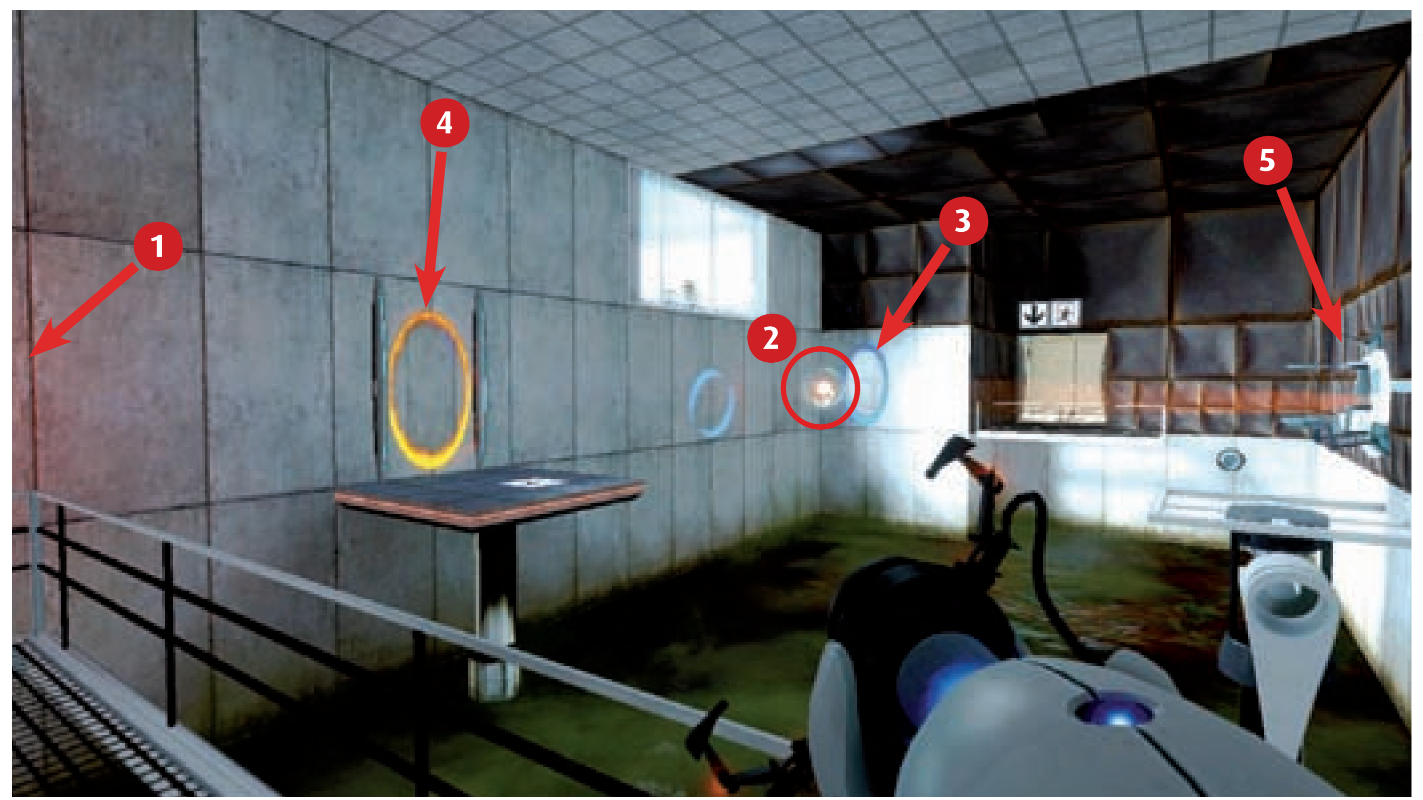
Episode One & Two

...die zum Teil in den beiden Zusatzepisoden beantwortet werden. In der ersten heißt es zurückkehren in den kollabierenden Turm und den Energiekern stabilisieren. Eure Begleiterin Alyx steht Euch erneut tatkräftig zur Seite und hilft mit Tipps sowie Feuerunterstützung aus. Die meiste Zeit verbringt Ihr in Gebäuden oder Gewölben – hier fehlt es an Abwechslung. Überhaupt ist "Episode One" der Durchhänger des exzellenten Shooter-Pakets.

Habt Ihr Euch aber durchgebissen, folgt mit "Episode Two" ein Meisterstück der Ego-Shooter-Kunst mit einem fulminanten Endkampf und einem herrlich fiesen Cliffhanger-Ende. Meist seid Ihr draußen in grandios modellierten Landschaften unterwegs, ein neuer Gegner-Typ – die Hunter – heizt Euch ordentlich


360 Hilfsbereit, Teil 1: Begleiterin Alyx gibt Euch Feuerunterstützung – leuchtet einfach die entstellten Zombies mit der Taschenlampe an.


360 Hilfsbereit, Teil 2: Der Alien-Kollege links zerlegt mit Energieladungen anrückende Feinde – das spart Euch Munition.



360 "Portal" für Einsteiger: Ein Energie-Emitter (1) stößt einen leuchtenden Ball (2) aus, der durch das Eingangsportal (3) über das Ausgangsportal (4) zum Rezeptor (5) gelangt und ihn aktiviert. In späteren Levels wird's allerdings deutlich kniffliger!

ein und verlangt gekonnten Umgang mit dem Pad. Die zweibeinigen Kreaturen brechen schon mal durch Wände und feuern einen Granatenhagel ab – definitiv eine Bereicherung der Feindpalette!

Portal

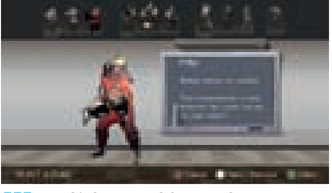
Wer genug hat von nervenaufreibenden Ballereien, trainiert mit "Portal" seine grauen Gehirnzellen. Der Puzzle-Shooter basiert auf dem PC-Studentenprojekt "Narbacular Drop" und kommt mit einer simplen Idee aus: Schießt einen Ein- (blau) und einen Ausgang (orange) in Wände, durch die Spielfigur oder Objekte schlüpfen können. Verlagert dieses Prinzip nun in verwinkelte Räume und würzt es mit zusätzlichen Apparaturen wie Energie-Emitter und -Rezeptoren, Bodenschalter und Selbstschussanlagen als weitere Herausforderungen und heraus kommt "Portal".

Angeleitet von einer Computerstimme müsst Ihr Euch durch 19 intelligent designte Abschnitte teleportieren. Die Lernkurve verläuft optimal, Ihr werdet elegant an die Grundprinzipien herangeführt und merkt gar nicht, wie Ihr bald spielerisch damit umgeht und komplexere Aufgaben löst. Gegen Ende hin wird's richtig knifflig. Dann raucht der Kopf, Ihr stürzt aus großen Höhen durch Portale, um mit Schwung über Energiebarrieren zu fliegen oder lasst von der Decke Kisten auf Schießanlagen regnen – und beim abschließenden Durchschreiten des Ausgangs fühlt Ihr Euch wie ein kleines Genie. Kurz: ein richtig befriedigendes Spielerlebnis, an dem die gelungene Steuerung und die stylische Optik einen großen Anteil haben.

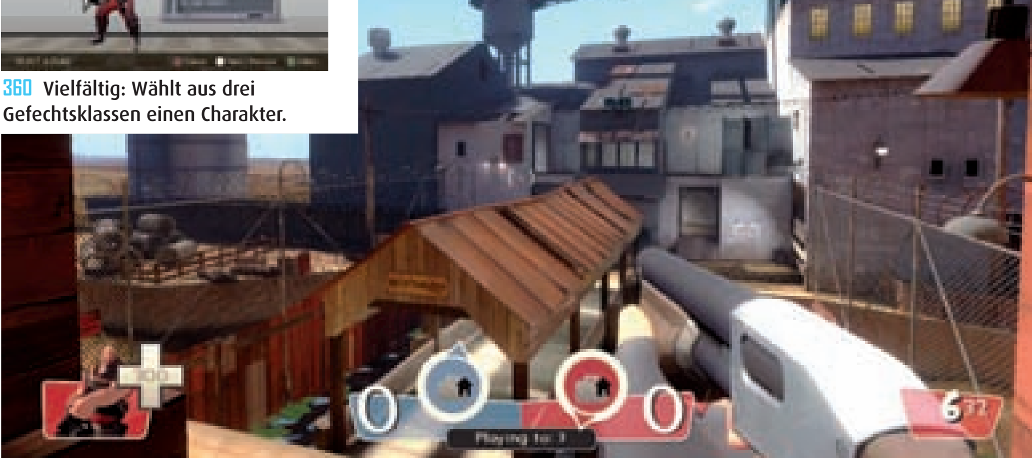
Team Fortress 2

Der Name ist Programm: Mit einem Team aus bis zu acht Spielern tretet Ihr gegen eine ebenso große Konkurrenzgruppe an und ringt um die Herrschaft in einem abgegrenzten Areal. Der Clou: Ihr dürft einen von neun Charakteren wählen. Diese teilen sich auf drei Klassen auf – Offensiv, Defensiv sowie Unterstützung – und verfügen dementsprechend über individuelle Talente. Der Ingenieur zum Beispiel baut Selbstschussanlagen, der Spion verkleidet sich wie der Feind und sticht Feinde hinterrücks ab; der Soldat schließlich schießt Gegner mit einer Bazooka zu Klump. Gespielt wird 'Capture the Flag' und 'Control Point' auf sechs Maps. Bei Letzterem müsst Ihr Kontrollpunkte eine bestimmte Zeit lang verteidigen, um zu gewinnen.

Eine abschließende Multiplayer-Bewertung findet Ihr in einer der nächsten Ausgaben, wenn genügend Spieler online sind. Bei unseren Testmatches mit den Entwicklern begeisterte "Team Fortress 2" mit hervorragender Charakter-Balance und taktisch geprägten Matches. *os*



360 Vielfältig: Wählt aus drei Gefechtsklassen einen Charakter.



360 "Team Fortress 2" besitzt einen stilsicheren und äußerst charmanten Comic-Look. Die Mehrspieler-Gefechte verlaufen allerdings knallhart und die Teilnehmer verlieren schon mal das ein oder andere Körperteil...

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

- 5 Spiele in einem: "Half-Life 2", "Half-Life 2: Episode One & Two", "Portal" und "Team Fortress 2"
- deutsche und englische Sprachausgabe
- gut 35 Stunden Solospielspaß
- abrufbare Entwickler-Kommentare

Xbox 360	
Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	10 von 10

SPIELSPASS





Project Gotham Racing 4

INFOS

System 360
Entwickler Bizarre Creations, England
Hersteller Microsoft
Genre Rennspiel
Termin 12. Oktober
USK ab 6 Jahren
Spieler 1-8

FAZIT

Mehr drin, mehr dran: hervorragendes Rennspiel, das mit neuen interessanten Städten und variablem Wetter auftrumpft.



360 Die neuen Motorräder sind gutmütig: Selbst im Londoner Sauwetter steigt Ihr selten unfreiwillig ab.

Knapp zwei Jahre nach dem Xbox-360-Launch steht mit "Project Gotham Racing 4" die fünfte Stadtraserei ("MSR" für Dreamcast war der Prototyp für die Xbox-Serie) von Bizarre Creations in den Startlöchern. Die Entwickler hatten erstmals die Zeit, ihre ambitionierten Ideen in Ruhe zu verwirklichen – bei den Vorgängern sorgten stets Faktoren wie Herstellerdruck oder nahende Konsolenstarts für Kompromisse. Kein Wunder also, dass es neben naheliegenden und zu erwartenden Ergänzungen eine Neuerung gibt, die wohl niemand erwartet hätte: Bei "PGR 4" wurde der Fahrzeugpark um Motorräder erweitert, etwa ein Fünftel der über 120 Vehikel kommt mit zwei statt vier Rädern aus. Die gute Nachricht: Im Gegensatz zu "Test Drive Unlimited", das ähnliches mit weniger überzeugenden Resultaten versuchte, funktionieren die Bikes vernünftig. Natürlich könnt Ihr damit nicht ganz so ungehemmt losflitzen wie in einem Auto, aber die Lenkung trifft sehr gut den Kompromiss zwischen Empfindlichkeit und einfachem Zugang. Ihr kommt sehr gut um die Kurven und müsst Euch nicht sonderlich vor Stürzen fürchten, wenn Ihr es nicht unbedingt drauf anlegt. Wer trotzdem gar nichts mit Bikes anfangen will, der kann beruhigt sein: Im Hauptmodus von "Project Gotham Racing 4" – der überarbeiteten Karriere, aber dazu später mehr – könnt Ihr die Motorräder auf Wunsch ignorieren.

Aber auch sonst hat "PGR 4" eine Menge mehr zu bieten: Die fünf Schauplätze Las Vegas, London, New York, Tokio und der Nürburgring inklusive Nordschleife sind wieder mit dabei und wurden grafisch entsprechend aufgepeppt – große Quantensprünge solltet Ihr allerdings nicht erwarten. Dazu gesellt sich die gleiche Nummer an neuen Lokalitäten: Erstmals in der Seriengeschichte flitzt Ihr durch die Straßen von Shanghai, Macau (beide in China), Québec (Kanada) und St. Petersburg (Russland). Außerdem steht die imaginäre Michelin-Teststrecke zum Ausprobieren Eurer Boliden bereit.

Vollgas rund um die Welt

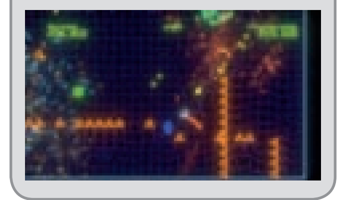
Die Neuzugänge haben ihr eigenes Flair und ergänzen gelungen die etablierten Orte: St. Petersburg ist von der Optik her zwar nüchtern ausgefallen, bietet aber teils breite Straßen und enge Pfade an einem Fluss entlang, die etwas an die Kurse von Stockholm aus "PGR 2" erinnern. Besonders markant sind tückische kleine Buckel, die dafür sorgen, dass unachtsame Raser mit Schwung in eine Bande fliegen, wenn sie nicht rechtzeitig Gas wegnehmen. In Québec und Macau dominieren Höhenwechsel das Bild, was einen angenehmen Kontrast z.B. zum fast flachen Las Vegas bildet. Ihr flitzt häufig Anstiege hinauf und Gefälle hinab, während in den Wohngebieten harte Kurven Euer Lenkkönnen herausfordern. Shanghai schließlich reizt mit einer Mixtur aus extrem schnellen Geraden und scharfen Biegungen, bei denen Autos und Motorräder ihre speziellen Stärken ausspielen.



360 Harten Cabrio-Fahrern macht auch dichtes Schneegestöber nichts aus: Im winterlichen St. Petersburg fährt es sich ohne Dach über dem Kopf ebenso schnell wie in geschlossenen Vehikeln.

GEOMETRY WARS WAVES

In den Garagen findet Ihr auch in "Project Gotham Racing 4" wieder einen Spielautomaten, auf dem Ihr eine Runde "Geometry Wars" zocken könnt. Die populäre abstrakte Vektorballerei bekam diesmal das Namensanhängsel "Waves" verpasst und spielt sich etwas anders als die beiden Vorgänger: Zwar blieben Steuerung und Grafikstil identisch, aber dafür habt Ihr jetzt nur noch ein Leben und müsst Euch mit in geraden Linien immer wieder auftauchenden Feinden (eben den 'Waves') auseinandersetzen. So gut wie "Retro Evolved" ist's nicht mehr, aber als Dreingabe erneut spaßig.





360 Das kanadische Québec gefällt mit vielen Höhenänderungen: Stets saust Ihr Gefälle runter oder Steigungen hinauf.



360 Was im Standbild unscharf aussieht, macht in Bewegung viel Sinn: Dank 'Motion Blur' wirken die Fahrten noch dynamischer.

Ulrich Steppberger

So muss eine Fortsetzung sein: Bizarre Creations hat in (fast) allen Aspekten kräftig eins draufgelegt und aus "PGR" wieder einen Superhit gemacht. Auf die Motorräder könnte ich zwar immer noch verzichten, aber sie funktionieren gut und bringen auf jeden Fall mehr Wahlfreiheit ins Spiel. Die neuen Schauplätze wurden gut gewählt: Zwar reißen mich nicht alle Schauplätze mit ihrer Optik vom Hocker, dafür punkten sie mit interessanten Kursführungen, während die bekannten Metropolen durch die eindrucksvoll inszenierten Wetterbedingungen frische Impulse bekommen. Die Änderungen in Sachen Fahrzeugkauf und Karriere-Struktur finde ich im Gegensatz zu Matthias auf ganzer Linie gelungen – wer's realistisch-penibler will, kann schließlich auch "Forza Motorsports 2" spielen. Kurzum: "Project Gotham Racing 4" ist (m)ein Rennspieltraum.



360 In der Cockpitperspektive ist das Renngefühl erneut am intensivsten, auch die neuen Wetterbedingungen bekommt Ihr so am eindrucksvollsten mit.

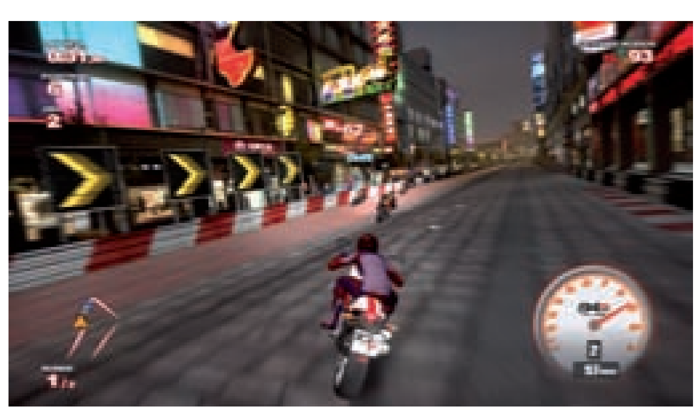
Mit der Rückkehr unterschiedlicher Wetterbedingungen (gab es zuletzt beim zweiten Teil) setzt Bizarre Creations noch eins drauf. Der einzige Nachteil gleich vorneweg: Im Gegenzug wurden die verschiedenen Tageszeiten gekippt, je nach Schauplatz seid Ihr nun entweder nur nachts oder immer im Tageslicht unterwegs. Der Verlust lässt sich aber verschmerzen, denn dafür gibt es nun Regenschauer, Nebelschwaden und Schneegestöber zu sehen, die sich natürlich auch auf das Fahrverhalten auswirken. So wird nasser Asphalt spürbar glitschiger und gefrorene Eispfützen reduzieren den Grip Eurer Reifen dramatisch. Erstmals können sich die Wetterbedingungen auch während eines Rennens ändern, weshalb ein Start im Trockenen noch lange nicht heißt, dass Ihr später nicht doch ins Rutschen kommt. Optisch sind die unterschiedlichen Witterungen sehr ansehnlich in Szene gesetzt und verleihen den Rennschauplätzen ein teils drastisch anderes Aussehen – als Paradebeispiel sei die Nordschleife im Winter genannt. Details wie akkurat dargestellte Regentropfen machen besonders die Cockpit-Ansicht eindrucksvoll, in der Außenansicht fällt's dagegen weniger auf.

Zwei Wege zum Ruhm

Euer Fahrkönnen zeigt Ihr nicht mehr nur bei der Medaillenjagd: Zwar könnt Ihr im Arcade-Modus wie gewohnt in zehn Kapiteln auf die Jagd nach Edelmetall gehen, im Karriere-Modus ist es jetzt aber das Ziel, sich in einer Rangliste hochzuarbeiten. Dazu tretet Ihr in der mehrmonatigen Saison zu Turnieren mit jeweils mehreren Läufen an und kämpft um Platzierungspunkte. Wie immer sammelt Ihr während der Fahrt Kudos-Zähler für stylische Aktionen, die nun auch als Währung zählen: Neue Autos und andere freischaltbare Extras kauft Ihr in Paketen im



360 Die Hütchenslaloms haben eine neue Ausrichtung: Jetzt sind nicht mehr ununterbrochene Kudosketten wichtig, sondern die Zeit am Ende.



360 Wie bei Tokio und Las Vegas seid Ihr in der neuen Metropole Shanghai nur nachts unterwegs – dann wirken auch die Neonschilder besser.



360 'Katz und Maus'-Fans freuen sich: Der knuffige Mini Cooper S ist vor allem für diese Wettbewerbsart mit im Sortiment.



360 Die neue Michelin-Teststrecke fiel etwas nüchtern aus, bietet aber ein Hochgeschwindigkeitsoval, auf dem Ihr mal richtig Vollgas geben könnt.

Matthias Schmid

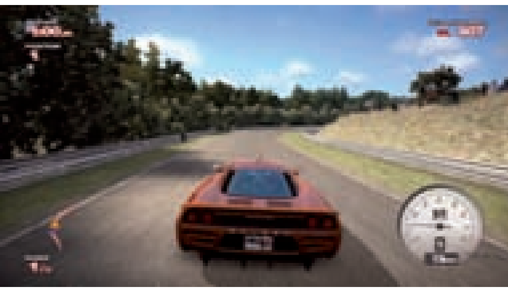
"PGR 4" ist ein tolles Rennspiel geworden – keine Frage! Coole Schlitten, heiße Bikes, klasse Fahrgefühl. Die geniale Optik des dritten Teils wurde nochmals übertroffen – wenn ich durchs verregnete London oder vorbei an den spiegelnden Fassaden der New Yorker Skyline brause, bin ich endgültig in der nächsten Rennspiel-Generation angekommen. Schön auch, dass in der Cockpitperspektive der menschliche Sichtbereich berücksichtigt wurde – schließlich sind auch im echten Auto Spiegel, Armaturenbrett und Fahrzeughimmel ständig im Blickfeld. Leider stören mich einige Details: Von der unflexiblen Karriere und dem Zwang zum Autokauf in Paketform fühle ich mich eingeschränkt. Außerdem könnten die Boliden ein bisschen driftfreudiger sein, seltener Rennen in der Nacht stattfinden und die Strecken etwas weniger auf rechtwinklige Kurven setzen.



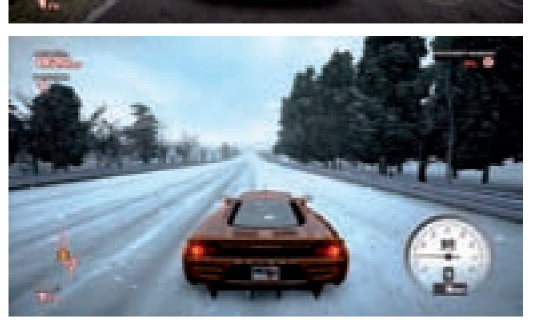
360 Im vereisten New York sind Schlitterpartien vorprogrammiert: Durch die geringere Bodenhaftung und gelegentlich auftretende Eisflächen müsst Ihr Euren Boliden vorsichtiger lenken.

Shop. Drifts werden nicht mehr so detailliert analysiert wie bisher und dafür Überholvorgänge oder das korrekte Anfahren von Kurven stärker gewichtet – Motorräder kassieren für Wheelies oder Stunts zusätzliche Punkte. An Rennarten gibt es neben normalen Läufen und Zeitfahrten viele bekannte Varianten, die aber teilweise deutlich überarbeitet wurden: Zur Tempomessung durchfahrt Ihr mehrere statt nur eine Radarfalle, während bei den Hütchenslaloms nun die Endzeit entscheidend ist und nicht mehr endlose Kudos-Combos. "Gotham"-Puristen mag einiges davon anfangs gewöhnungsbedürftig vorkommen, in der Summe sind die Änderungen aber rundum positiv.

In Sachen Online wurde ebenfalls einiges umgekrempelt: Nicht mehr vorhanden ist 'Gotham TV', das durch 'PGR on Demand' ersetzt wurde: Ihr schaut nicht mehr bei Live-Rennen zu, sondern könnt in allen Aufzeichnungen von Wettbewerben oder hochgeladenen Fotos stöbern, diese bewerten oder nach Schlüsselworten sortieren. Bei den Rennen sind nun auch Team-Fahrten sowie u.a. 'Katz und Maus'-Duelle als feste Varianten eingebaut. Leider konnten wir das alles noch nicht ausführlich begutachten, Details dazu erfahrt Ihr deshalb nächsten Monat im Online-Nachtest. *us*







360 Die verschiedenen Wetterbedingungen machen die altehrwürdige Nordschleife jedes Mal zum neuen Erlebnis, egal ob Sonnenschein, Nebel, Regen oder Schnee (im Uhrzeigersinn von links oben).

PROJECT GOTHAM RACING 4

- » 8 Städte (davon 4 neue) mit jeweils 11-12 Routen
- » dazu Nordschleife und Michelin-Testkurs
- » 122 Fahrzeuge in 7 Klassen: 99 Autos, 23 Motorräder
- » umfangreicher neuer Karriere-Modus
- » über 100 Arcade-Rennen um Medaillen

Xbox 360 — SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer*	8 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	8 von 10



* Offline-Wertung, Online-Nachtest folgt

Star Wars Battlefront: Renegade Squadron

INFOS

System	PSP
Entwickler	Rebellion, England
Hersteller	LucasArts
Genre	Third-Person-Shooter
Termin	12. Oktober
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT

Optionsreicher Shooter, der vorrangig für Mehrspieler-Partien geeignet ist, alleine aber auch ordentlich unterhält.



PSP Der Gegner macht's vor: Wer sehr gut spielt, schlüpft zeitweise in die Haut berühmter Helden und Schurken – wie hier Pickelhaube Darth Maul.

Frisches Futter für Sternenkrieger: Im PSP-exklusiven "Renegade Squadron" ziehen wackere Wookies, tapfere Rebellen sowie gehorsame Sturmtruppen in die Schlacht. Die gestaltet sich entsprechend episch: Neben Bodenkämpfen (inklusive spielbarem AT-ST) entscheidet Ihr Weltraumgefechte an Bord von X-Wing, Tie Fighter & Co. Solo-Spieler entscheiden, ob sie im Instant-Modus oder im Verlauf einer Story-Kampagne alles wegballern, was in der Weltraum-Saga Rang und Namen hat, oder in der taktisch angehauchten 'Galaxis-Eroberung' Planeten erobern (und dabei in den Kämpfen wieder alles wegballern).



PSP Die automatische Lock-on-Funktion: neu und überaus praktisch.

Teamspieler vergnügen sich offline zu acht, online sogar zu sechzehnt. Vor den Runden bastelt Ihr im Charakter-Editor Euren Wunschkrieger, wählt Körperbau, Rasse sowie individuelle Symbole und stattet ihn anschließend mit Waffen sowie Fähigkeiten aus. Hierfür stehen 100 Punkte zur Verfügung, die Ihr nach Belieben verteilt. So ergeben sich zwar unzählige Möglichkeiten, in der Praxis ist zumindest für Solisten der Minigun-Träger mit maximaler Lebensenergie die richtige Wahl: Selbst im Alleingang stellte die an "300" erinnernde Übermacht kaum ein Problem dar. *mh*



Michael Herde

Obwohl die meisten Charaktere ahnsehnlich modelliert sind, kommt die Grafik dank matschiger Texturen und ruckelnder, detailarmer Umgebungen kaum übers Mittelmaß hinaus. Spielerisch gefällt mir das konfigurierbare Inventarsystem meines Charakters, Gleiter und Gefährte sorgen für zusätzliche Abwechslung. Besonders die Galaxis-Eroberung hat's mir angetan: Truppen verschieben, Nachschub organisieren, um dann bei der eigentlichen Eroberung doch wieder alles wegzuballern... die Mischung gefällt mir, und zwar trotz der strohdoofen KI.

STAR WARS BATTLEFRONT: RENEGADE SQUADRON

- » etliche Vehikel steuerbar
- » inkl. taktischem Eroberungsmodus
- » für bis zu 16 Spieler
- » umfangreicher Charakter-Editor
- » zwischen Episode 3 und 4 angesiedelt

PSP — SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	8 von 10

77 von 100

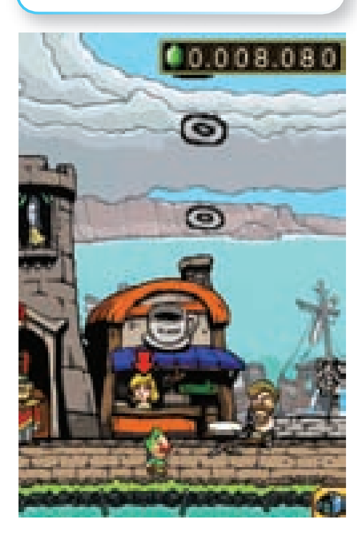
Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland

INFOS

System	DS
Entwickler	Vanpool, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Schräges Abenteuer mit ungewöhnlichem Helden und schriller Grafik – leider drücken Kampf- und Speichersystem den Spielspaß.



DS In der Stadt plaudert Ihr mit den Bewohnern – der rote Pfeil verrät, worauf Ihr klicken könnt.

Der grüne Wicht hat es nicht leicht: Von "Zelda"-Spielern ob seiner Geldgier geschmäht, benötigt er Rubine, um am Leben zu bleiben und in das paradiesische Rubin-Land eintreten zu können. Dazu wird Tingle in seinem ersten Soloabenteuer vom Rubin-Onkel mit seinem charakteristischen Elfenkostüm direkt an die Edelsteine gebunden. Geht Ihr bankrott, heißt es Abschied nehmen von dieser Welt.

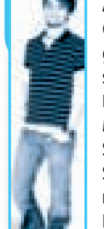
Um dem Spielziel des Geldscheffelns nachzukommen, habt Ihr vier Möglichkeiten: Ihr sucht Dungeons nach Schätzen ab, verkauft selbstgebraute Tränke, zeichnet Karten oder bekriegt Euch mit den umherstreifenden Monstern in automatisch ablaufenden Kämpfen. Eure Eingriffsmöglichkeiten beschränken sich darauf, mit dem Stylus auf den Ort des Geschehens zu tippen, um damit Euren permanenten Juwelenverlust einzudämmen. Einfacher geht es mit einem der angeheuerten



DS Kommt Euch ein Monster zu nahe, prügelt Ihr Euch in einer Staubwolke quer über den Schirm.

Leibwächter, die für Euch sämtliche Gefechte übernehmen. Apropos anheuern: In Tingles Welt ist nichts umsonst. Selbst Stadtbewohner reden nur nach einer gewissen Entlohnung mit Euch. Zahlt Ihr zu wenig, bleiben sie stumm – zu viele Klunker wollt Ihr ihnen aber auch nicht überlassen. Gleiches gilt für die Vergütung Eurer geleisteten Dienste: Setzt Ihr Eure Belohnung zu hoch an, verweigern Euch die Kunden die Bezahlung.

Während alldem steuert Ihr den Sonderling mit dem Steuerkreuz. Den Stylus nutzt Ihr bloß zum Antippen von markierten Interaktionspunkten, zum Umrühren Eures Kochtopfes oder zum Navigieren in Menüs. *jk*



Jan Königsfeld

An Tingle scheidet sich mein Geist: Auf der einen Seite begeistert mich das bizarre Design der Figuren und der Welt. Das "Ohne Moos nix los"-Motto sorgt für interessante Situationen, birgt aber auch Spaßrisiken: Oft habe ich kaum noch Rubine, da mich mein Leibwächter, auf den ich angewiesen bin, nur gegen weitere Spenden beschützt. Als mich dann noch eines der Monster meines Lebens beraubte, weil Tingle so gemächlich durch die Welt trottet, frustete das extrem. Vor allem, da man nur im Heim des Wichtes speichern kann.

FRESHLY PICKED: TINGLE'S ROSY RUPEELAND

- » erstes Spin-Off der "Zelda" Serie mit dem Grünling in der Hauptrolle
- » witzige Story, die Tingles Geschichte vor dem Zusammentreffen mit Link erzählt
- » einzigartig bizarres Design
- » cooles Feilsch-Feature

DS — SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 7
Sound	8 von 10

73 von 100

FIFA 08

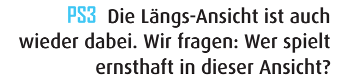


INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii PSP / DS
Entwickler	EA Sports, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Gelungenes Wii-Debüt und stark verbesserte Next-Gen-Fassung: EAs Sportsim macht einen weiteren Schritt in die richtige Richtung.





PS3 Die Längs-Ansicht ist auch wieder dabei. Wir fragen: Wer spielt ernsthaft in dieser Ansicht?

Es hat sich was getan in der echten Fußballwelt: Die Bayern spielen erstmals seit 96/97 nicht in der Königsklasse, werfen in der Sommerpause aber ihre Sparsamkeit über Bord – von Marseille kommt Ribéry für zirka 25 Millionen Euro. Derweil zieht Thierry Henry von London nach Barcelona um und ein blonder Engel aus Augsburg wird Trainer von Real Madrid. Dessen Spielerkader hat nach dem Abgang von Beckham, Salgado, Cassano und Urgestein Roberto Carlos fast nichts mehr gemein mit der galaktischen Startruppe der Ära Pérez – im Gegenzug wurden für über 60 Millionen Euro die Holländer Robben und Sneijder verpflichtet.

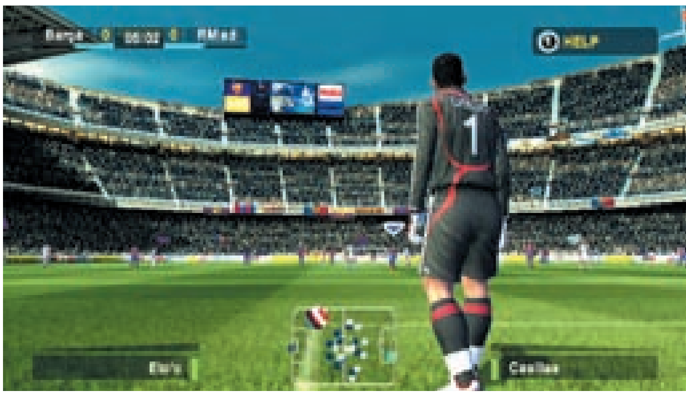
Natürlich mussten auch die virtuellen Abbilder der Rasenstars ihren Wohnsitz verlegen – schließlich hält auch die neueste Inkarnation der "FIFA"-Serie die volle Lizenzpackung parat. Das kennt Ihr von "FIFA", das zeichnet EAs Sportsim aus. Auch Freundschaftsspiele, den Manager-Part, zig Pokalturniere, Ligen oder Online-Matches stecken – wenig überraschend – in "FIFA 08" drin.

Rollenverteilung

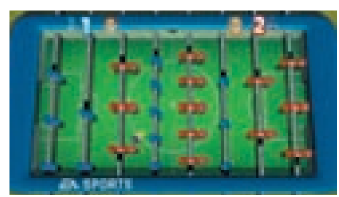
Neu hingegen, ja geradezu radikal anders ist der Ansatz des 'Be-a-Pro'-Modus: Anstatt wie bisher ein komplettes Team zu verkörpern, steckt Ihr in dieser Spielvariante im Körper eines Athleten. Kein Spielerwechsel mehr, keine fünf Chancen auf eine Grätsche mit fünf verschiedenen Verteidigern. Macht Ihr einen Fehler, seid Ihr auf die Kameraden angewiesen. Ihr könnt jede Position (bis auf die des Tormanns) einnehmen – damit ändert sich Euer Aufgabenbereich: Spielt Ihr als Verteidiger, ist Euer Arbeitsplatz der eigene Strafraum – anstatt edler Kunststücke stehen Manndeckung und Tacklings auf dem Programm. Außer in Standardsituationen solltet Ihr nur selten mit nach vorne gehen – hofft also auf die Treffsicherheit der Kollegen. Stürmernaturen wiederum geben einen feuchten Kehricht auf die Abwehr – sie stehen scheinbar gelangweilt am Mittelkreis herum und lauern auf Freiräume, auf den tödlichen Pass. Für welche Position Ihr Euch auch entscheidet, ein neues Spielgefühl werdet Ihr so oder so erleben: Bis auf



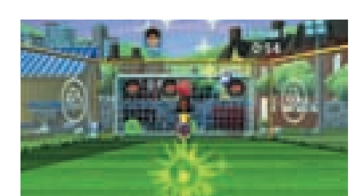
360 Der 'Be-a-Pro'-Modus in Aktion: Seid Ihr im Ballbesitz, klemmt sich die dynamische Kamera an Eure Fersen. Dank Xbox-360-Power begeistern die Originalstadien mit polygonalen Zuschauern und schickem Lichtspiel – der Übergang vom Schatten ins Sonnenlicht lässt Eure Augen schon mal schmerzen.



Wii Die Optik der Wii-Fassung wirkt häufig etwas verschwommen, der Blick ins fein modellierte Stadionrund überzeugt aber vollends.



Wii Spielt sich ungewohnt, macht aber Laune – das Wii-Kicker-Minispiel.



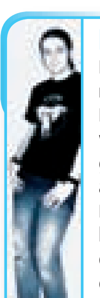
Wii In einem der drei Wii-exklusiven Minigames hütet Ronaldinho das Tor.

die Kommandos zu Euch zu passen oder den Gegner härter anzugehen, agieren Eure Mitspieler selbstständig. Damit ändert sich auch die Spielperspektive: Seid Ihr im Ballbesitz, folgt Euch die Kamera auf dem Fuße, ist die Pille hingegen gerade 50 Meter entfernt, verfolgt Ihr den Spielablauf aus der Vogelperspektive.

Fußball mit den Händen spielen

Auf Wii ist vom 'Be-a-Pro'-Modus leider keine Spur zu sehen, zudem werdet Ihr Eure Steuergewohnheiten umstellen müssen. Egal, ob 'Family Play'-Variante oder Version für Fortgeschrittene – um echte Handbewegungen kommt Ihr nicht herum. Während bei ersterer Steuerform die Laufwege vom Computer übernommen werden und Ihr nur für Pässe, Grätschen und Bolzer zuständig seid, sei die Nunchuk-Remote-Kombi allen ans Herz gelegt, die wirklich Fußball spielen wollen. Denn Schüsse und Attacken via Remote-Schwung oder originalgetreue Beidhand-Einwürfe klappen richtig gut.

Als Ersatz für den Karriere-Modus und die interaktiven Online-Ligen auf PS3 und Xbox 360 (Online-Matches gibt es auch auf Wii) fungieren das umfangreiche Tutorial 'Football Academy' und drei exklusive Minispiele: Beim Tischfußball kickert Ihr mit Remote-Drehern. Oder übt das Ball-Hochhalten durch rechtzeitige Bewegungen mit der Wii-Fernbedienung. Im dritten Game geht der Grinse-Mii von Weltstar Ronaldinho ins Tor und pariert Eure Schüsse. *ms*



Matthias Schmid

Es hat gedauert, endlich aber macht EAs HD-Fußball die Figur, die ich erwarten kann: viele Modi, starke Optik, gute Spielbarkeit. Besonders angetan hat's mir die 'Be-a-Pro'-Variante – nur einen Sportler zu steuern, stellt das Spielerlebnis auf den Kopf. Auch das bloße Kicken in der Menü-Arena macht Laune – hier kann ich das große Trickrepertoire einstudieren und das diffizile Toreschießen üben. Spielerisch wird sich "FIFA" aber auch in diesem Jahr der "PES"-Konkurrenz beugen müssen – so viel hat mir die Preview-Fassung von Konamis Kickerei schon verraten. Meine skeptische Haltung gegenüber der Wii-Fassung von "FIFA 08" war nur teilweise begründet: Die Schwungkontrolle klappt gut, lässt nur etwas Genauigkeit vermissen.

FIFA 08

» sämtliche Original-Lizenzen dabei
» nagelneuer 'Be-a-Pro'-Modus
» Wii-exklusiv: die 'Footii Party' mit drei Minispielen mit den Miis
» auf allen drei getesteten Systemen online spielbar

SYSTEM-VERGLEICH

Klarer Fall: Wer tolle Spielermodelle, Stadionatmosphäre und Modi-Vielfalt sucht, wählt eine HD-Fassung. Wii-Partymäuse freuen sich über die Minispiele, zumal die Bewegungssteuerung gut funktioniert.

PlayStation 3		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	85 von 100
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	

Xbox 360		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	85 von 100
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	

Wii		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	79 von 100
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	5 von 7	
Sound	8 von 10	



skate.

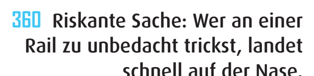


INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	EA Black Box, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Termin	11. Oktober (PS3) / im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-4 (PS3) / 1-6 (360)

FAZIT

Konkurrenz für Tony Hawk: knackige Skateboard-Simulation mit neuem Steuerungsschema, das viel Übung erfordert.





360 Riskante Sache: Wer an einer Rail zu unbedacht trickst, landet schnell auf der Nase.

Das gab es schon lange nicht mehr: Dieses Jahr buhlen gleich zwei Spiele zur populärsten Trendsport-Sparte – Skateboard – um die Gunst der Käuferschaft. Zum einen steht der nunmehr neunte "Tony Hawk"-Teil in den Startlöchern, der mit bewährtem Konzept und einer langjährigen Marktdominanz auftrumpft, an der niemand sich zu kratzen traute. Zum anderen hat man bei Electronic Arts erkannt, dass eben dieses Zockersegment von keinem eigenen Produkt bedient wird und es darum an der Zeit ist, daran etwas zu ändern.

Aus dieser Situation ist etwas entstanden, das man dem Software-Giganten in dieser Form gar nicht zugetraut hätte: Schließlich steht Electronic Arts in der Vorstellung vieler Spieler für massentaugliche Konsumware, die jährlich neu aufgewärmt wird. Dieses Vorurteil lässt sich ohnehin bereits durch zahlreiche Gegenbeispiele entkräften, doch spätestens jetzt wäre es hinfällig: "skate." ist alles andere als leicht bekömmliche Mainstream-Kost.

Aller Anfang ist schwer

Im Gegensatz zu "Tony Hawk", das seit jeher dem Spaßgedanken mitsamt fröhlich überzogenem Tricksystem frönt, setzt das Rollbrett-Epos von EA Black Box auf Realismus: Haarsträubende Supercombos existieren hier nicht und alle Aktionen wollen hart erarbeitet sein. Das fängt bereits mit der völlig anderen Steuerung an: Kunststücke auf Knopfdruck könnt Ihr vergessen, bei "skate." stehen die Analogsticks im Mittelpunkt. Mit dem rechten kontrolliert Ihr alles, was mit dem Board zu tun hat, der linke ist für die Körperhaltung zuständig. Um etwa einen 'Ollie'-Sprung zu machen, schnippt Ihr den rechten Knüppel zurück und vor – bewegt Ihr ihn dabei seitlich, löst Ihr verschiedene Flipvarianten aus. Die Buttons braucht Ihr lediglich, um anzuschieben oder Grabs auszuführen – jede Schultertaste ist für eine Hand zuständig. Das hört sich nicht zu Unrecht ganz schön kompliziert an: Zwar gibt Euch "skate." ein paar rudimentäre Tutorials mit auf den Weg, doch damit habt Ihr lange nicht alles gelernt. Noch dazu ziehen die Anforderungen schon bei den ersten Herausforderungen schnell an – bis mehr als simple Standardtricks



PS3 Wilkommen im Land des Schmerzes: Stürze passieren bei "skate." besonders anfangs häufig.

und richtige Erfolge errungen werden, braucht Ihr eine ganze Weile. Davor erlebt Ihr jede Menge Stürze und Frust, denn leicht wird Euch das Trendsportleben nicht gemacht: Speziell bei Grinds müsst Ihr die angepeilten Kanten und Rails äußerst exakt anfahren bzw. -springen, sonst ist sofort der nächste Crash angesagt. Und sogar niedrige Bordsteine entpuppen sich als tückische Fallen:



360 In San Vanelona ist viel los: Autos und Passanten nehmen keine Rücksicht auf Euch – kommt Ihr ihnen in die Quere, sind Unfälle meist vorprogrammiert.



Ulrich Steppberger

Wer wie ich sämtliche "Tony Hawk"-Teile erlebt hat, für den ist "skate." erst mal der absolute Kulturschock: Anfangs knutscht Euer virtueller Rollbrettheld wegen der neuen Steuerung öfters den Asphalt, als Euch lieb ist – gewagte Tricks oder gar coole Lines scheinen nahezu unmöglich. Mit ein paar Stunden Übung wird's schon besser, völlig überzeugen kann mich der Ansatz aber nicht: Etwas mehr Toleranz für Spieler, die nicht absolute Pad-Profis sind, wäre schön gewesen. Habt Ihr aber genug Willen und Frust-Resistenz, um den harten Einsteig zu überstehen, entfaltet "skate." seinen Reiz: Die stellenweise sehr ansehnliche Optik und die gelungenen Animationen überzeugen, Ideen wie die Deathraces bringen frischen Wind in die Rollbrett-Welt. Ist es deshalb besser oder schlechter als "Tony Hawk"? Die richtige Antwort kann nur lauten: anders.



PS3 Für Manuals braucht Ihr besonders viel Feingefühl: Drückt den rechten Analogstick nur leicht nach vorn bzw. hinten, um sie auszuführen.



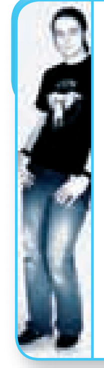
PS3 Bei den 'Deathraces' kommt es nur auf das Tempo an: Fahrt schneller durch die Checkpoint-Tore als Eure Mitstreiter.

Anders als der "Tony Hawk"-Skater überwindet Euer Athlet solche Hindernisse nicht automatisch.

Ist aber irgendwann der Groschen gefallen, bietet "skate." eine ganze Menge. Zwar ist die Rahmenhandlung (werdet zum Star und ergattert ein Cover-Foto) nicht sonderlich originell, doch der Weg dahin stimmt: Je nach Publikation wagt Ihr Euch an Trickherausforderungen und Wettbewerbe, oder Ihr müsst schräge Herausforderungen wie möglichst fiese Stürze und die Zielpunkt-Fahrten in den 'Deathraces' bestehen. In welcher Reihenfolge Ihr die freigeschalteten Missionen angeht, ist Euch überlassen – teilweise könnt Ihr sogar frei bestimmen, wo z.B. Filmaufnahmen im imaginären San Vanelona stattfinden sollen.

Optisch zeigt sich das Rollbrett-Epos von seiner besten Seite. Sowohl Sportler als auch Umgebung sind stimmig gestaltet, nur die recht tief angesetzte Kameraperspektive ist gewöhnungsbedürftig.

Viel Wert legt Electronic Arts zudem auf den Community-Gedanken: So könnt Ihr natürlich online gegen andere Skater antreten, Eure Künste aber auch anderweitig für die Nachwelt aufbereiten: In einem umfangreichen Editor bearbeitet Ihr Schnappschüsse und Videos Eurer Fahrten, die Ihr dann für alle abrufbar ins Netz stellt. *us*



Matthias Schmid

Wow, ich hätte nicht gedacht, dass EAs Skateboard-Debüt so überzeugend ausfällt. "Tony Hawk" ersetzen kann und will es sicherlich nicht, dafür bin ich noch nie so realistisch durch virtuelle Städte gerollt. Die ungewohnt niedrige Kameraperspektive hat mich anfangs verwirrt, später verzückt. Auch sagt mir der farbarm-stylische Look zu, der Replay-Editor schließlich ist der Knüller.

SKATE.

- » komplett neue Steuerung mit Schwerpunkt auf den Analogsticks
- » anspruchsvolles Tricksystem
- » große imaginäre Stadt als 'Spielfeld'
- » optionsreicher Video- und Foto-Editor
- » viele Trick- und Rennherausforderungen

SYSTEM-VERGLEICH

Nicht zum ersten Mal zieht die PS3-Fassung eines Electronic-Arts-Spiel den Kürzeren: In den meisten Aspekten sind die beiden Versionen gleich, allerdings ruckelt's auf der Sony-Hardware häufiger.

PlayStation 3 — SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer*	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10



Xbox 360 — SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer*	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10



* Offline-Wertung, Online-Nachtest folgt

Sega Rally

INFOS

System	PS3 / 360 / PSP
Entwickler	Sega Racing Studio, England Bugbear, Finnland (PSP)
Hersteller	Sega
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-6 / 1-4 (PSP)

FAZIT

Flotter Arcade-Offroadspaß, der sich nicht mit Simulationsballast aufhält und mit beeindruckenden Bodenverformungen glänzt.



360 Rallyes sind nichts für Reinlichkeitsfanatiker: In Matschpassagen verdrecken die Vehikel deutlich.

Nicht jede Neuauflage eines Klassikers aus dem Hause Sega ist geglückt. Genau genommen gibt es sogar ziemlich viele Remakes, die sich der Ex-Dreamcast-Hersteller hätte sparen können, wie etwa "Altered Beast", "Alien Syndrome" oder das – wahrscheinlich aus gutem Grund – nie fertig gestellte "Vectorman". Auch das PS2-exklusive "Sega Rally 2006" fiel so uninspiriert aus, dass es außerhalb Japans gar nicht erst veröfffentlicht wurde.

Matthias Schmid

Ich schieb' "Sega Rally" in die PS3 und bin im Jahre 1995: Aus dem Wohnzimmer wird eine Spielhalle, aus der Couch ein Schalensitz und aus dem Sixaxis-Controller ein Force-Feedback-Lenkrad (hm... fehlt da nicht was?). Schließlich ist Spielspaß auch ohne 10.000 Tuningteile möglich: Coole Drifts, verzwickte Kurven, beinharte Rad-an-Rad-Duelle und das Höllentempo lassen mein Raser-Herz höher schlagen. Grafisch hört der Retro-Trip auf: "Sega Rally" rast nicht auf "MotorStorm"-Niveau, punktet aber mit frischen Farben und tollem Schlamm. Wen Abwechslungsarmut und sensible Kontrollen nicht stören, liegt hier richtig.

Klassisches Rasen ganz modern

Für den Next-Gen- (und PSP)-Einstand der Offroad-Serie gründete Sega in England das Racing Studio, als Leiter wurde mit Guy Wilday ein fachkundiger Mann geholt, der die ersten vier "Colin McRae"-Teile produzierte. An den Codemasters-Rivalen erinnert beim fertigen Produkt aber nur die Thematik: Die Simulationsansprüche sind bei "Sega Rally" nämlich nicht allzu hoch. So gibt es weder ein Schadensmodell noch wirken sich Kollisionen mit Umgebung oder Konkurrenten jenseits eines "Ridge Racer"-artigen Tempoverlusts aus. Dadurch flitzt Ihr mit schwungvollen Drifts und Vollgas über eine Reihe Kurse, die in ihrer bunten Gestaltung an das Automaten-Vorbild erinnern, gelegentlich aber mit einer etwas kärglichen Umgebung daherkommen. Außerdem seid Ihr strikt an die Streckenführung gebunden, was Ausflüge in die Wildnis daneben unmöglich macht.



360 Aus der Cockpit-Perspektive wirkt "Sega Rallye" besonders intensiv, zumal dann die Spurrillen noch besser zu erkennen sind.

Rallye-Puristen mag das verwunderlich vorkommen, aber dafür hat "Sega Rally" einen großen Trumpf zu bieten: Fahrt Ihr nämlich über weichen Untergrund wie Matsch oder Schnee, hinterlasst Ihr deutliche Reifenspuren. Im Gegensatz zu z.B. "MotorStorm" sind das nicht nur grafische Spielereien, sondern echte Verformungen, die spürbar Einfluss auf das Fahrverhalten aller Renn-Teilnehmer haben. Wenn Ihr in späteren Runden über besonders zerfurchte Bereiche fahrt, lenkt sich Euer Vehikel bockiger und verliert schon mal die Spur. Auf der Xbox 360 wirkt dies dank Rumble besonders intensiv, während PS3-Besitzer in ein Force-Feedback-Lenkrad investieren müssen, um durchgeschüttelt zu werden. Die Steuerung ist etwas leichtgängig, was anfangs einige unkoordinierte Wackler provoziert, aber nach kurzer Gewöhnung keine Probleme mehr macht.

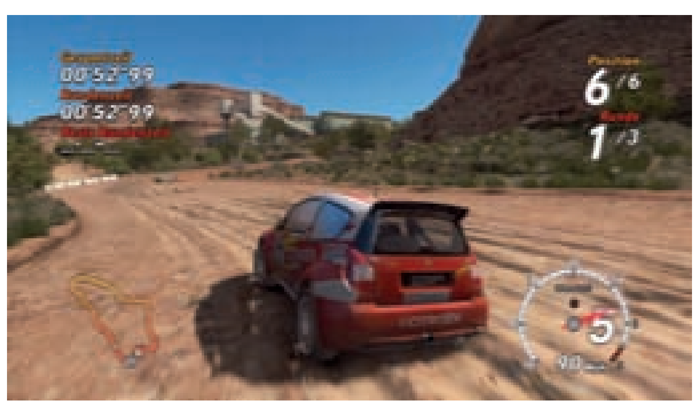
Während auf die Untergrund-Transformation besonders viel Wert



PSP Auch in der Handheld-Fassung sieht "Sega Rally" sehr gut aus – allerdings verformt sich der Untergrund hier nur optisch.



360 In der dritten Fahrzeugklasse seid Ihr mit bekannten Klassikern wie dem Toyota Celica und gegen besonders starke Gegner unterwegs.


PS3 Lasst Euch von der staubigen Umgebung im Canyon nicht täuschen: Auch hier wirken sich die Furchen im Boden deutlich auf Euer Vehikel aus.


360 Am eindrucksvollsten fällt die Visualisierung der Spurrillen im Schnee aus: Dann staubt's kräftig und die Spuren sind besonders deutlich zu sehen.

gelegt wurde, hält sich "Sega Rally" in Sachen Optionsumfang und Spielmodi zurück: In Sachen Tuning wählt Ihr lediglich zwischen verschiedenen Reifensätzen. Neben der Meisterschaft, in der Ihr jede Menge Wettbewerbe mit jeweils drei Läufen spielt, gibt's nur noch Einzel- und Zeitrennen, wobei Letztere stets über drei Runden gehen. Natürlich dürft Ihr auch online ran und Euch mit anderen Rallye-Piloten duellieren.

Die PSP-Fassung von "Sega Rally" wurde bei den "FlatOut"-Profis von Bugbear entwickelt und hält sich wacker. Zwar sind die Kurse etwas einfacher gestaltet, aber das macht weniger aus. Dafür fällt leider die Lenkung schwammiger aus und die Bodenverformung weg, was zu Punktabzug führt. *us*

Ulrich Steppberger

Für mich hält "Sega Rally", was ich mir seit der ersten Vorführung davon versprochen habe: endlich wieder mal ein Offroad-Spiel, das sich nicht als Simulator versteht und doch jede Menge Spaß bietet. Die bunte Grafik gefällt mir sehr gut, auch wenn einige Kurse vielleicht noch mehr Details vertragen hätten können. Aber an den beeindruckenden Bodenverformungen gibt's nichts zu meckern: Die sehen toll aus und beeinflussen Euer Vehikel spürbar – wobei ich auf der PS3 den Rumble-Effekt schon deutlich vermisse. Zum ganz großen Hit fehlen mir etwas mehr Rennoptionen, zumal die Solorennen durch ziemlich starke Gegner bald happig werden. Aber für eine Runde Vollgas durch Schnee und Matsch ist "Sega Rally" eine Wucht!

SEGA RALLY

- 16 Strecken in 6 Szenarien sowie einige Rückwärts-Variationen
- 34 Fahrzeuge in 3 Klassen
- Boden wird durch Autos dauerhaft verformt
- Fahrverhalten auf Arcade ausgelegt

SYSTEM-VERGLEICH

Die Handheld-Rallye fährt mangels Spurrillen-Feature in einer anderen Liga, während PS3- und Xbox-360-Fassung optisch und spielerisch fast identisch sind – allerdings wirkt's mit Rumble-Funktion noch besser.

PlayStation 3	SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer*	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10
	81 von 100

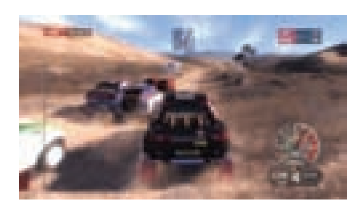
Xbox 360	SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer*	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10
	81 von 100

PSP	SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer*	8 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10
	77 von 100

* Offline-Wertung. Online-Nachtest folgt

Colin McRae DiRT

Mit allen Rennklassen und Boliden trumpft "DiRT" nun auch auf der PS3 auf. Wie schon auf der Xbox 360 rast Ihr in neun verschiedenen Offroad-Events um die Wette, darunter Rally, Rallycross oder Hillclimb. Neben pyramidenförmiger Karriere fehlen Online-Modi ebenso wenig. Leider auch hier mit unsichtbaren Gegnern, die nur mittels Zwischenzeiten angezeigt werden. Lange Ladezeiten bleiben Euch nicht erspart, allerdings wurde an der Grafik gefeilt: Tearing und Ruckler wurden eliminiert. Daneben sieht die PlayStation-Fassung trotz übertriebener Filtereffekte einen Tick schärfer als die Xbox-360-Version aus. So oder so: Rallye-Fans können bedenkenlos zugreifen. *ts*



INFOS

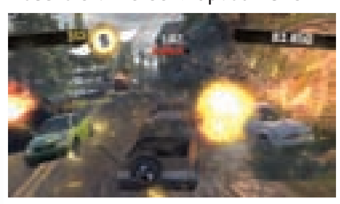
System	PS3 / 360
Entwickler	Codemasters, England
Hersteller	Codemasters
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-8



PS3	SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10
	86 von 100

Stuntman: Ignition

Spieler mit dünnem Geduldsfaden lassen von "Stuntman: Ignition" lieber die Finger. Alle anderen legen das Spiel erst wieder beiseite, wenn die spektakulären Filmstunts perfekt im Kasten sind. Dazu steigt Ihr in Vehikel wie Monstertruck, Motorrad oder Militärfahrzeug und brettert durch verschiedene Filmkulissen. Währenddessen führt Ihr verschiedene Manöver aus, die Euch vom Regisseur durchgegeben werden und optisch durch Symbole visualisiert werden. Optisch und inhaltlich ist die PS3-Fassung identisch zur Xbox-360-Version. Sony-Stuntmen dürfen ihre Runden alternativ via Sixaxis-Steuerung drehen – wirklich toll ist das aber nicht. Außerdem nervt die unergonomische PS3-Schultertaste beim Gasgeben. *ak*



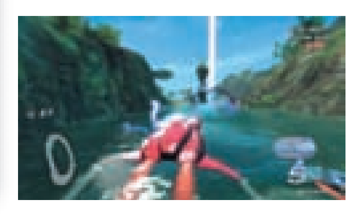
INFOS

System	PS2 / PS3 / 360
Entwickler	Paradigm, USA
Hersteller	THQ
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-4

PlayStation 3	SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10
	78 von 100

Fatal Inertia

Irgendwie schade, dass mancher B-Titel wie "Import Tuner Challenge", "Bullet Witch" oder eben jetzt "Fatal Inertia" am Gros der Spieler vorbeigeht. Denn als Durstlöscher für die Strecke bis zum nächsten "Wipeout" ist die von Koei Kanada entwickelte Flitzerei durchaus gut: "Fatal Inertia" sieht bisweilen recht schick aus, steuert sich ordentlich und hat einige gewitzte Items wie die Stolperfalle oder das Gummiband im Gepäck. Klar, davon abgesehen ist die Zukunftsraserei ebenso einfallslos wie überflüssig, unkomplizierten Anti-Gravitationsspaß mit kurzen Rundkursen, oberflächlichem Tuning und einem simplen Karriere-Modus bietet sie aber dennoch. PS-Fans stöbern irgendwann im Gebraucht-handel danach. *ms*



INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Koei, Kanada
Hersteller	THQ
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-2

Xbox 360	SPIELSPASS
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10
	62 von 100

Metroid Prime 3: Corruption



INFOS

System Wii
Entwickler Retro Studios, USA
Hersteller Nintendo
Genre Action-Adventure
Termin 26. Oktober
USK ab 16 Jahren
Spieler 1

FAZIT
Herrlich anzusehende und toll spielbare Sci-Fi-Ballerei, die jedoch selbst Hardcore-Gamer stellenweise zur Weißglut treibt.



Wii **Gelungene Steuerung: Der Peitsche ausweichen und den Gegner unter Beschuss nehmen? Kein Problem!**

Für die einen sind es schrille Synthesizer-Klänge, ein Pfeifen, Chorgesänge und Trommelschläge. Für die anderen ist es die süßeste Aneinanderreihung von Tönen, seit es Videospiele gibt – die Rede ist von der Musik der "Metroid"-Reihe. Noch bevor der erste Menübildschirm über den Schirm flackert und der erste Knopf gedrückt wird, hat die SciFi-Opera den Spieler schon fest im Griff – der prägnanten Titelmelodie sei Dank. Aber natürlich tragen auch die einzigartige Atmosphäre und die geniale Spielbarkeit ihren Teil zu dieser Faszination bei.

Auf den folgenden Seiten wollen wir klären, ob dieses Kunststück auch der nunmehr dritten "Prime"-Episode gelingt. Doch zuvor kümmern wir uns um einen Aspekt, der (gerade bei diesem Titel) nicht unbeträchtlichen Einfluss auf den Spielspaß hat: die Steuerung.

Steuerparadies

Um es vorweg zu nehmen: "Metroid Prime 3" merkt man von der ersten Sekunde an, dass es exklusiv für Wii entwickelt wurde. So natürlich hat sich bisher kein Shooter angefühlt: Bewegen, umschauen, anvisieren, ballern – das alles funktioniert geschmeidiger, schneller und präziser als in allen bisherigen Wii-Knallereien. Klar, PC-Pedanten rümpfen ob der kurzen Verzögerung und der etwas langsamen Körperdrehung immer noch die Nase, auf Konsole ist's aber das Nonplusultra. Und was macht wohl mehr Spaß: seine Laserkanone mit der Wii-Remote locker aus der Hüfte abzufeuern oder im Bürostuhl hängend einen schnöden Mausklick auszuführen?

Ein Grund, warum die Bedienung so gut funktioniert, sind die drei verschiedenen Sensibilitätsstufen: Während Ihr auf 'Basic' das Fadenkreuz



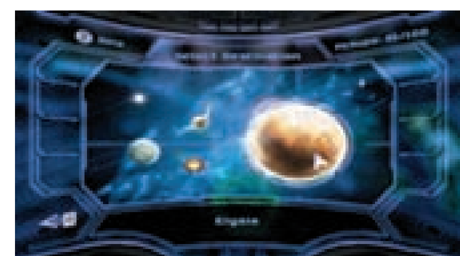
Wii **Tödlich: Im Hyper-Modus fallen die Gegner wie die Fliegen – allerdings knabbert jeder Schuss an Eurer Lebensleiste.**



André Kazmaier

So ein Wechselbad der Gefühle habe ich selten erlebt: Einerseits ist die Steuerung vorbildlich, andererseits sind manche Kommandos nur mit viel Fingerakrobatik und Eingewöhnungszeit auszuführen. Dasselbe beim Gamedesign: Während mich die unterschiedlichen Planeten in neue Spielspaß-Sphären entführen, holen mich diverse Patzer (irreführende Anweisungen auf der Karte, Sackgassen etc.) auf den Boden der Tatsachen zurück. Und trotzdem ist "Corruption" für mich eher ein würdigerer Nachfolger zum genialen GameCube-Erstling als der zweite Teil. Das liegt vor allem an den traumhaft schönen Schauplätzen wie der Sky-City. Für eine Wertung in den 90ern ist mir die Weltraum-Odyssee aber oft zu frustig.







Wii **Ausflug ins Weltall gefällig? In Eurem Raumschiff aktiviert Ihr via Touchscreen die Karte, wählt das Ziel aus und nehmt Kurs auf den gewünschten Planeten.**



Wii Zu viel "Herr der Ringe" geschaut? Während wir uns im freien Fall befinden, laden wir die Kanone auf und knallen Meta Ridley eins vor den Latz.

bis zum Bildrand bewegen müsst, bis die Kamera nachzieht, reicht auf der Profi-Einstellung 'Advanced' eine kleine Remote-Bewegung aus und schon bewegt Samus ihren Kopf.

Unser Tipp: Fangt am besten mit der fixen 'Advanced'-Steuerung an – früher oder später werdet Ihr ohnehin auf diese zurückkommen (müssen). In der Hitze des Gefechts könnt Ihr es Euch nicht erlauben, gemächlich die Kamera zu justieren und dann das Weltraum-Gesindel zu beseitigen. Stattdessen heißt es in Bewegung bleiben, feindlichem Beschuss ausweichen und gleichzeitig aus allen Rohren feuern. Damit Ihr die Gegner nicht aus den Augen verliert, könnt Ihr sie einlocken. Wer nun aber glaubt, seine Lasersalven träfen wie in den Vorgängern automatisch ins Schwarze, irrt. Stattdessen will jeder Schuss genau gezielt und getimt werden. Das sorgt für mehr Anspruch, aber auch für mehr Spaß und Kontrolle. Sich in Bewegung befindlichen Feinden ballert Ihr einfach ein Projektil in die Laufbahn.

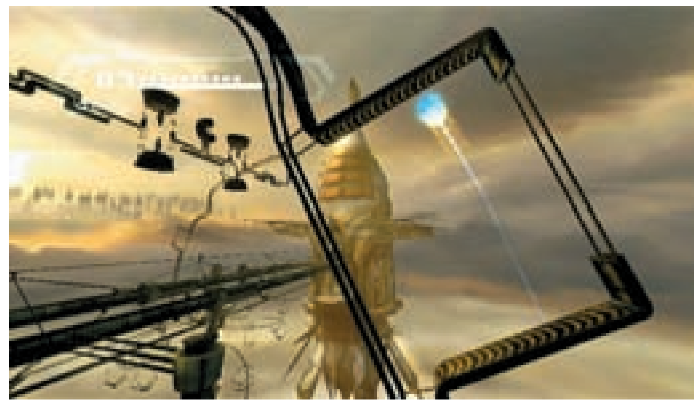
Alles Hype, oder was?

Allzu fordernd fallen die Schießereien mit den Standard-Gegnern nicht aus, denn Weltraumpiraten & Co. haben die Weisheit nicht unbedingt mit Löffeln gefressen. Meistens folgen sie einem festen Bewegungs- und Angriffsmuster oder stehen einfach blöd herum. Dafür stecken sie (dank Rüstung und Schild) vor allem im späteren Verlauf einige Treffer ein. Glücklicherweise dürft Ihr auf Knopfdruck in den Hyper-Modus umschalten und dort mit Eurer vernichtenden Phazon-Waffe ordentlich aufräumen. Aber Achtung: Da die giftige Substanz von Eurem Körper produziert wird (ein 'Geschenk' von Dark Samus), zehrt jeder Einsatz der Superknarre an Eurer Lebensenergie.



Wii Unverzichtbar: Um die Schwachpunkte der (teils ziemlich schweren) Bosse herauszufinden, benutzt Ihr Euren Scan-Visor – das erleichtert die Arbeit.

Insgesamt ist die Steuerung vorbildlich und geht locker von der Hand – zumindest nach einigen Stunden Spielzeit. Grundlegende Manöver (bewegen, umschauen) sind zwar im Handumdrehen erlernt, bis Ihr die komplexe Bedienung aber völlig verinnerlicht habt, müsst Ihr etliche Fehlgriffe und Handkrämpfe in Kauf nehmen. Das ist allerdings weniger den Entwicklern als vielmehr der teils unpraktikablen Button-Anordnung der Wii-Fernbedienung anzukreiden (mit der Minus-Taste zu scannen oder der Plus-Taste den Hyper-Modus aufzurufen, ist gewöhnungsbedürftig). Dabei zollten die



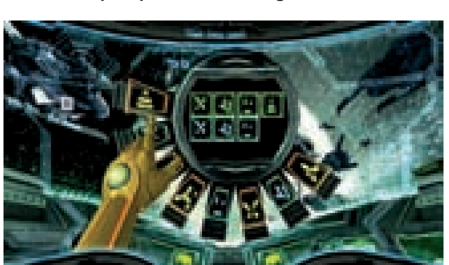


Wii Der Morphball im Einsatz: Links hopsen wir von Magnetbahn zu Magnetbahn, rechts liefern wir uns ein Elektroschock-Duell mit einem Metroid.


Wii Tolle Locations: Während auf Bryyo blanker Stein das Bild bestimmt...


Wii ...dominieren in der Wolkenstadt Sky-City herrliche Orange-Töne.


Wii Den Grapple-Beam verschießt Ihr durch eine Wurfbewegung des Nunchuk. Mit dem elektrischen Lasso schwingt Ihr über Abgründe, entreißt Weltraumpiraten das Schild oder räumt Blockaden aus dem Weg.




Wii Verstärkte Interaktivität: Via Wii-Remote tippt Ihr Codes ein, dreht Hebel oder drückt Schalter.

Retro Studios dieser Tatsache bereits Tribut und warfen z.B. die Waffenwechselei der Vorgänger über Bord: Jeder neue Beam ist stärker als der vorherige und ersetzt die Vorgängerwumme – praktisch!

Planeten-Pendler

Ein wesentlicher Reiz der "Metroid"-Reihe bestand schon immer im Erforschen eines mysteriösen, abgeschiedenen Planten. Damit ist jetzt Schluss. Denn in "Metroid Prime 3" erkundet Ihr nicht nur einen Himmelskörper, sondern gleich eine ganze Galaxis. All diejenigen, die beim zweiten Teil optische Abwechslung vermisst hatten, dürfen aufatmen. Samus Arans Wii-Debüt beglückt den Spieler mit unterschiedlichsten Locations: So pflastern zerfallene Tempelanlagen genauso Euren Weg wie Lavaströme, wuchernde Flora, schneebedeckte Täler oder futuristische Weltraumstationen.

Ein Szenario überragt die anderen aber meilenweit: die Sky-City. Das liegt nicht nur daran, dass diese (von den Chozo errichtete) Stätte in den Wolken schwebt, sondern stilistisch, architektonisch und grafisch grandios designt wurde. Vor einem malerischen, in orangene Pastellfarben getauchten Himmelszelt rutscht Ihr an Metallstreben von Plattform zu Plattform oder lasst Euch in Morph-Ball-Form als lebende Kanonenkugel herumschießen. Zusammen mit der exzellenten Musikuntermalung entsteht eine Atmosphäre, die so nur ein "Metroid" erzeugen kann.

Multifunktions-Raumschiff

Um zwischen den Einsatzorten zu wechseln, begebt Ihr Euch an Bord Eures Weltraumgleiters. Hier wählt Ihr auf der Karte Euer Ziel und steuert in einer hübschen Zwischensequenz den nächsten Landeplatz an. Außerdem dürft Ihr den schnittigen Flitzer neuerdings über Funk anfordern und so schwere Gegenstände abtransportieren lassen oder Gegnern mit einem Luftschlag einheizen.

Warum also 'nur' eine Wertung von 89%? Hauptgrund hierfür sind Patzer im Spieldesign: Manchmal steht Ihr in einer Sackgasse und wisst nicht, was zu tun ist. Oder es werden mehrere Einsatzziele auf der Karte angezeigt, die aber (ohne explizite Erklärung) in einer bestimmten Reihenfolge abgeklappert werden müssen. Zusammen mit einigen extrem zickigen Schleusen (die den Durchgang erst nach mehreren Sekunden freigeben) und Endlos-Gegnerwellen ist Frust vorprogrammiert. Wer sich davon nicht abschrecken lässt, den erwartet ein episches Wii-Highlight mit Gänsehaut-Garantie! *ak*

Michael Herde

Endlich macht ein Spiel vernünftigen Gebrauch von den angeblichen Ego-Shooter-Fähigkeiten des Wii. Da zudem das typische "Metroid"-Spielgefühl unmittelbar einsetzt, bin ich von Samus' Abenteuer sofort gefesselt. Nervig: Nach Stunden muss ich immer noch überlegen, auf welcher Taste die Karte liegt, und das Aufschalten der Gegner ist mitunter zickig. Sobald Euch ein Feind trifft, müsst Ihr ihn neu anvisieren. Etwas problematisch geriet obendrein die komplexe 3D-Karte, gerade für Einsteiger. Davon abgesehen ist "Corruption" ein Muss für Samus-Fans und alle, die ein frisches Gefühl beim Ballern suchen.


Wii "Metroid" meets "Star Wars": Die klapprigen Roboter fangen nach wenigen Treffern Feuer und fallen in ihre Einzelteile zusammen.

METROID PRIME 3: CORRUPTION

- 2 Schwierigkeitsgrade: 'Normal' & 'Veteran'
- Steuerung kann so eingestellt werden, dass Schüsse automatisch treffen
- durch 'Achievements' schaltet Ihr Artwork- und Soundtrack-Galerien frei

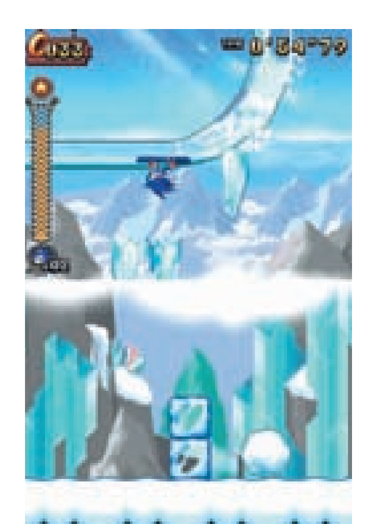
Wii

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 7
Sound	9 von 10

SPIELSPASS



Sonic Rush Adventure



DS Sonic, the Boarder: Auf dem Schneebrett geht's durch die Arktis.



DS Von "Zelda" geklaut? Mit dem DS-Stift malt Ihr Eure Segelroute auf.

INFOS

System	DS
Entwickler	Sonic Team, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Jump'n'Run
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Noch besser als der Vorgänger: hübsche Highspeed-Hüpferei mit kurzweiligen Bootstouren für reaktionsschnelle Zocker.



DS Eine Seefahrt, die ist lustig... und steuert sich via Stylus kinderleicht.

Wer dieses Maskottchen nicht kennt, hat 167 Ausgaben MAN!AC, Segas Mega Drive und auch sonst so ziemlich alles in den letzten fünfzehn Jahren Videospielgeschichte verpennt: Sonic. Immer blau, immer frech und immer schnell. Dem bewährten Spielprinzip bleibt auch die jüngste DS-Episode treu: Mit einem Affenzahn flitzt Ihr von links nach rechts, prescht durch Loopings und sammelt goldene Ringe für Eure Lebensversicherung ein. Dank konsequenter Doppelschirmnutzung fallen die Levelkonstruktionen haarsträubender und einfallsreicher aus denn je – hier steppt der Igel. Neben Temporekorden und 3D-Bosskämpfen (wie schon im Vorgänger) stehen diesmal auch Erkundungen der 'Oberwelt' an: Euer ausgefuchster Kumpel Tails fungiert hier als Konstrukteur schnittiger Wasserfahrzeuge – mit Jetski, Dampfer, Hovercraft oder U-Boot braust, tuckert, fegt oder blubbert Ihr über die Weltmeere und zu den Actionstages; den Kurs dürft Ihr mit dem Stylus vorgeben. Immer wieder warten in den Nebelbänken der Ozeane knifflige Duellrennen und unentdeckte Atolle. Die Fahrten selbst steuert Ihr komplett mit dem Stylus: Ihr weicht Minen aus, feuert auf Piratenkutter oder vollführt mit einem Bildschirmwischer lässige Stunts für mehr Turbopower. *ms*

Matthias Schmid

Hossa – was für ein Spektakel. Bei Sonics zweitem DS-Abenteuer ist die Steuerung runder, die Abwechslung größer, die Action fetziger. Mal mit dem blauen Stachelmaxe, mal mit der Lila-Laune-Katze Blaze unterwegs, lacht mein Jump'n'Run Herz ein ums andere Mal laut auf – das fetzige Leveldesign macht Spaß. Die kurzweiligen Seefahrten wiederum stillen meinen Forscherdrang – zudem klappt die Stylus-Steuerung tadellos. Nicht optimal hingegen sind der anfangs laxe Schwierigkeitsgrad, zahlreiche gehaltlose Dialoge sowie der Zwang zur Element-Sammelei fürs Weiterkommen.

SONIC RUSH ADVENTURE

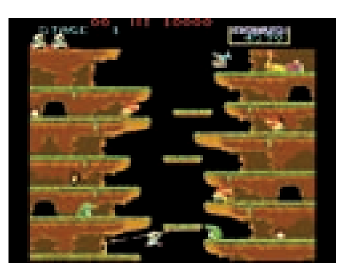
- » das vielleicht schnellste Jump'n'Run der Videospielwelt
- » abgedreht-fantasievolles Leveldesign
- » Seefahrt-Oberwelt & Actionlevels
- » Routenzeichnung auf dem Meer wie im DS-"Zelda" mit dem Stylus
- » viele geheime Inseln zu entdecken

DS — **SPIELSPASS 87 von 100**

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	7 von 10

Konami Arcade Classics

15 Retro-Automaten aus der ersten Hälfte der 80er packt Konami auf ein DS-Modul. Die Auswahl reicht von 'Hui!' ("Gradius", "Time Pilot", "Contra") bis 'Pfui!' ("Yie Ar Kung-Fu"), garniert mit ein paar Exoten wie "Pooyan" oder "Circhus Charlie" und rudimentärem Bonus-Material. Die Emulation lässt wenig Wünsche offen, nur die Darstellung leidet unter der niedrigen Auflösung des DS-Displays: Wählt Ihr nicht die bei vielen Spielen mögliche Vertikalstellung, stören fehlende Pixellinien den guten Gesamteindruck. Trotzdem überzeugt die Sammlung und ist für Retro-Fans eine feine Sache. *us*



INFOS

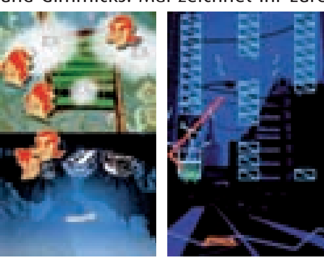
System	DS
Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Oldie-Sammlung
Termin	Oktober
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

DS — **SPIELSPASS 74 von 100**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	2 von 7
Sound	3 von 10

Nervous Brickdown

Eine gewitzte Abhandlung des altehrwürdigen "Breakout"-Prinzips liefert Eidos mit "Nervous Brickdown" ab: In zehn Welten mit mehr als 135 Levels steuert Ihr am unteren Bildrand einen Schläger und reflektiert damit Bälle, um oben Steine und andere Hindernisse abzubauen. Abwechslung kommt durch die vielen Ideen ins Spiel, denn jede Welt hat eigene Tücken und Gimmicks: Mal zeichnet Ihr Eure Schlägerforrm per Stylus selbst ein, mal müsst Ihr gleichzeitig herunterfallende Menschen retten oder durch Pusten Sichtblockaden beseitigen. Auch grafisch gibt's eine bunte Mischung zu sehen, so dass Kurzweil groß geschrieben wird. *us*



INFOS

System	DS
Entwickler	Arkedo, Frankreich
Hersteller	Eidos
Genre	Geschicklichkeit
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

DS — **SPIELSPASS 74 von 100**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	6 von 10

Dragon Ball Z: Goku Densetsu

In "Goku Densetsu" spielt Ihr 40 Episoden des Manga- und Anime-Vorbilds mit Karten: Man zieht mit ihnen durch Landschaften im Brettspielformat und trägt Duelle aus. Außerdem lassen sich mit den acht Kartentypen auch Items sammeln und Helden trainieren, selbst Einsteiger kapieren das Prinzip blitzschnell. Deshalb sind die Game-Sharing-Matches eine klasse Alternative zu den komplizierten Kartenkämpfen von "Yu-Gi-Oh!" und Konsorten, die ohne Deckmanagement und Geheimkarten auskommt. Dafür garantieren die auf den beiden Screens animierten Fights umso mehr Action! *oe*



INFOS

System	DS
Entwickler	Bandai, Japan
Hersteller	Atari
Genre	Kartenspiel
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-4

DS — **SPIELSPASS**  **69 von 100**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	7 von 10

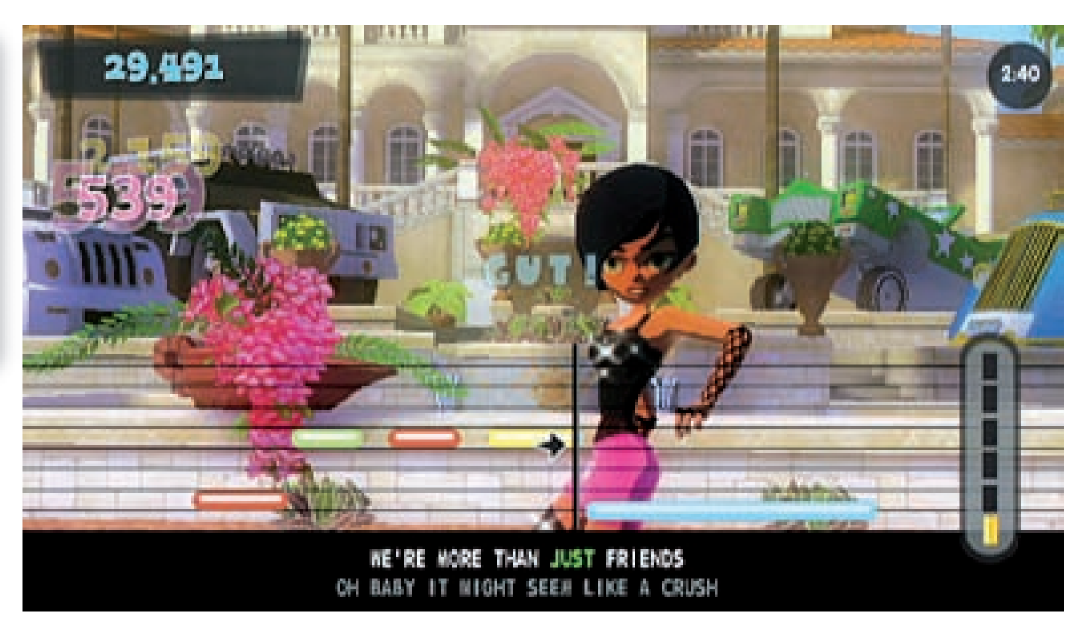
Boogie

INFOS

System	Wii
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Musikspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Nettes Sing- und Tanzspiel, dem es massiv an Tiefgang fehlt – okay für einen feuchtfröhlichen Abend, mehr aber auch nicht.



Wii An der Einfärbung der Balken erkennt Ihr angeblich Eure Treffsicherheit.

Dee! hat's ja schon immer gewusst: Zum Popsternchendasein reicht ein bisschen Trällern nicht aus, man muss auch auf der Bühne was hermachen. Diese Botschaft scheint inzwischen bis zu den Entwicklern von EA durchgedrungen zu sein, denn auch in "Boogie" machen Euch die mehr oder weniger vorhandenen Sangeskünste alleine noch lange nicht zum Shootingstar. Vermeintlich.

Aber der Reihe nach. In "Boogie" könnt Ihr, je nach Spielerzahl, im Storymodus die Karriereleiter erklimmen oder Euer Talent an dem Eurer Konkurrenten messen. Dabei habt Ihr die Wahl zwischen den Disziplinen 'Gesang' und 'Tanz' – funktionieren mag aber keine von beiden so recht.

Julia Brauer

Im Singen war ich immer schlecht. Umso größer die Überraschung, als ich von meinem Tutor überschwänglich gelobt werde ("Weiter so!") – für rhythmisches Ins-Mikro-Pusten. Aha. Na dann mal sehen, was der Storymodus zu bieten hat. Endlich etwas Aufregung! Denn die 'Story', die ich nun zu sehen bekomme, ist ein solch hanebüchener Unsinn, wie ihn sonst nicht mal das Fernsehen liefert. In schlechtem "South Park"-Stil schieben sich Gesprächspartner statisch ins Bild, um ihren wirren Senf ins Textfeld abzuladen. Hat man die Geschichte von einem der fünf Charaktere durchgespielt, so winken angeblich "mysteriöse Objekte", die sich als banale Items entpuppen. Das einzig Mysteriöse hier sind die Substanzen, die sich die Drehbuchautoren einverleibt haben müssen.

Gesang & Tanz: die Qual der Wahl

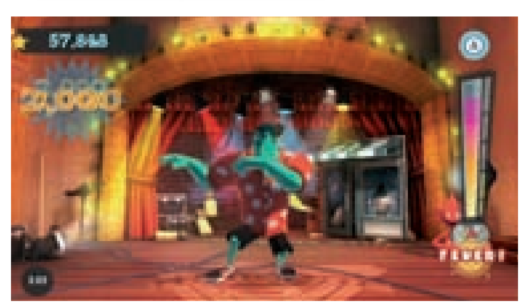
Die Punktevergabe ist vor allem bei Karaoke kaum bis gar nicht zu durchschauen. Irritierend, aber nicht weiter schlimm, denn Singen ist ohnehin bei keiner der Gesangsmissionen erforderlich. Im Storymodus reicht es, einen gleichbleibenden Ton ins Mikrofon zu pfeifen, um das Dreifache der erforderlichen Mindestpunktzahl zu erzielen. Auch Summen, Flüstern, Räuspern und Husten wird großzügig mit vierstelligen Punktezahlen entlohnt – der kreativen Lautbildung sind keine Grenzen gesetzt. Wie gut, dass mithilfe des 'Vocal Assist' das Verhältnis zwischen Original- und eigener Stimme einstellbar ist. Wichtig zu wissen: In "Boogie" geben sich nicht die Original-Interpreten die Ehre – die stattdessen aus den Boxen tönenden Coverversionen sind teils gewöhnungsbedürftig.

Singmuffel stürzen sich lieber auf die Disziplin 'Tanz'. Über die Wiimote (nach vorne / hinten / links / rechts kippen) nötigt Ihr Eurem Bühnenavatar eine von vier Grundbewegungen ab. Bleibt Ihr im Takt, füllt sich Eure Boogie-Anzeige, die Euch schließlich zur Aktivierung verschiedener Combos befähigt. Doch aufgrund mangelnder Spieltiefe vermag auch diese Disziplin nicht längerfristig zu motivieren.

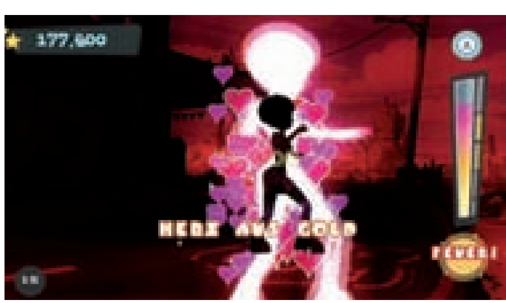
Und so folgt "Boogie" in allen Belangen der Devise 'Mehr Schein als Sein' – der Schein jedoch, das muss man EA lassen, ist gut gelungen. *jb*

DIE TRACKLISTE

Black Eyed Peas – Let's Get It Started
Blondie – One Way Or Another
Britney Spears – I'm A Slave 4 U
Britney Spears – Oops I Did It Again
Carl Douglas – Kung Fu Fighting
Chic – Le Freak
Culture Club – Karma Chameleon
Cyndi Lauper – Girls Just Want To Have Fun
Daft Punk – One More Time
Dee-Lite – Groove Is In The Heart
Fergi – Fergalicious
Gypsy Kings – Baila Me
Jamiroquai – Canned Heat
Jamiroquai – Virtual Insanity
Jennifer Lopez – Get Right
Katrina & The Waves – Walking On Sunshine
KC And The Sunshine – That's The Way
Kelis – Milkshake
Kool & The Gang – Celebration
Lou Bega – Mambo No. 5
M – Pop Muzik
Martha Reeves & The Vandellas – Dancing in the Street
M.C. Hammer – U Can't Touch This
Pink – Get The Party Started
Pussycat Dolls – Don't Cha
Red Hot Chili Peppers – Love Rollercoaster
Rihanna – S.O.S.
Simply Red – Stars
Sister Sledge – We Are Family
Taste of Honey – Boogie Oogie Oogie
Thalia – Tu Y Yo
The B-52's – Love Shack
The Commodores – Brick House
The Jackson 5 – ABC
The Jackson 5 – Dancing Machine
The Jackson 5 – I Want You Back
The Village People – Y.M.C.A.
The Weather Girls – It's Raining Men



Wii Schick sieht's schon aus, nur macht das Tanzen leider fast genauso wenig Spaß wie das Singen.



Wii Mit den passenden Moves löst Ihr diverse Combos aus, die Euer Punktekonto zum Klingeln bringen.

BOOGIE

» 38 teils freizuspielende Songs
» Logitech-Mikrofon mit USB-Anschluss liegt dem Spiel bei
» Video-Editor mit ca. 10 Effekten und 4 Kameraperspektiven
» 5 verschiedene Charaktere

Wii

Singleplayer	2 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 48 von 100

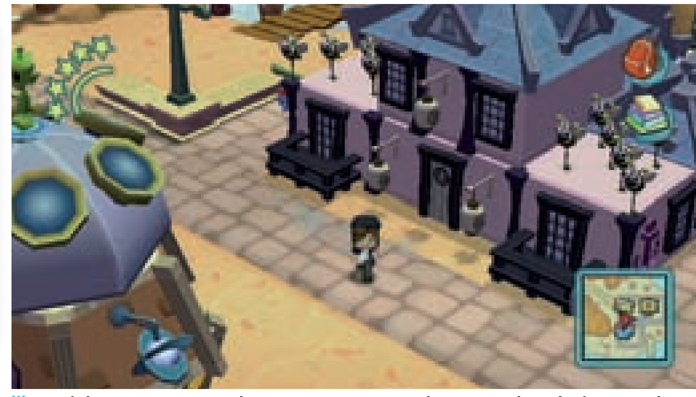
MySims

INFOS

System	Wii / DS
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Simulation
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Der Wii bietet eine wunderschön naive Rosazuckerwattewelt, in der es viel zu entdecken gibt; bei DS-Besitzern herrscht Langeweile.



Wii Auf dem Weg vom Sushi-Restaurant zur Werkstatt: Küchenchef Watanabe verlangt einen Whirlpool, damit er seinen Fisch lagern kann. Links im Bild seht Ihr übrigens das Observatorium von Professorin Nova, hinten geht's zum Meer.



DS Um Touristen aufzuheitern, steht Euch eine Reihe von Interaktionsmöglichkeiten zur Verfügung.

Utopia ist endlich da. "MySims" auf dem Wii macht Euch zum Städteplaner, Bauherren, Innenarchitekten, Möbeldesigner und örtlichen Seelsorger – in einer Person.

Wenn Ihr zu Beginn in Eurer Stadt eintrefft, steht Euch zunächst ein sehr begrenztes Areal mit 15 Grundstücken zur Verfügung, auf denen Ihr in Drag'n'Drop-Manier mittels Wiimote die Häuser für neu hinzugezogene Sims errichtet – Lego für große Leute. Hier ist Kreativität gefragt, denn das zu erschaffende Domizil soll nicht nur Euch gefallen, sondern vor allem den Geschmack des zukünftigen Bewohners treffen. Steht das Haus schließlich, beginnt die eigentliche Arbeit in Eurer Werkstatt: Betten, Kühlschränke, Karaoke-Anlagen, Toiletten, Whirlpools, vielleicht auch mal eine Orgel – die Einrichtungswünsche der Sims werden im Laufe der Zeit immer spezieller und anspruchsvoller. Die 'Essenzen' geben dem Stück schließlich – im wahrsten Sinne des Wortes – den nötigen persönlichen Anstrich. Hier ist jedoch Vorsicht geboten, denn jeder Sim hat seine persönlichen Vorlieben: So wird Bibliothekarin Elvira die strebsamen Essenzen (wie Bleistifte oder Globen) dem Gruselflair vorziehen, der beispielsweise durch schwarze Rosen, Augäpfel, Fischgräten oder Trauer-Essenzen erzeugt wird.

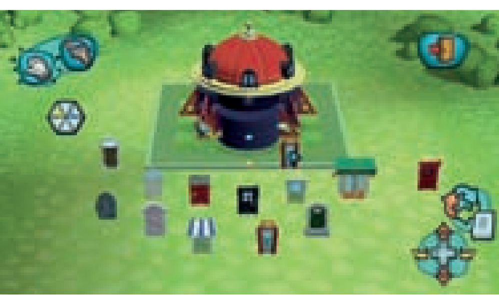
Wer vom Bauen erst mal genug hat, kann einen kleinen Spaziergang durch die aufblühende Stadt unternehmen und nebenbei Ausschau nach bis dato unbekannten Essenzen halten. Manche müssen von den Bäumen geschüttelt, andere ausgegraben werden; auch in Seen, Höhlen, auf dem Friedhof und im Meer gibt es Neues und einiges Kurioses zu entdecken.

Schöne neue Welt...

Apropos Utopia: Geld gibt es in der "MySims"-Wii-Welt ebensowenig wie eine strikte Trennung zwischen 'Mein' und 'Dein'. Zu jeder Tages- und Nachtzeit könnt Ihr durch die Häuser anderer Leute spazieren und wahlweise vom fremden Tellerchen essen, im fremden Bettchen schlafen oder auch mal die gesamte Einrichtung mitgehen lassen. Ihr werdet jedoch schnell feststellen, dass Fiesheiten in einer von solch naiver Gutmütigkeit geprägten Friede-Freude-Eierkuchen-Welt keinen rechten Spaß machen. Alternativen gibt es mehr als genug: mit Gino Pizzateig kneten, Spielhallenbesitzer Viktor zu einem Match auf dem Game Boy herausfordern, eine Séance abhalten – die Möglichkeiten sind zahlreich, denn jeder Charakter ist in seiner urkomisch präsentierten Klischeebeladenheit einzigartig.

...aber nur auf dem Wii

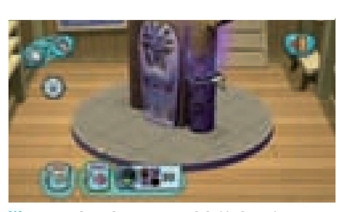
Bedauerlicherweise bleibt die DS-Version trotz niedlicher Grafik weit hinter dem großen Wii-Bruder zurück. Die gestalterischen Möglichkeiten sind begrenzt, die Charaktere beliebig, die Minispiele (Angeln, T-Shirts designen etc.) unausgegoren; der Spielablauf schleppt sich zäh dahin und der Baumodus (zentrales Element der Wii-Version) wurde zusammen mit den Essenzen gar abgeschafft. Schade, denn der Charme der Konsolenfassung ließ sich bei diesen zahlreichen Beschneidungen nicht auf den DS retten. *jb*



Wii Mittels Wiimote bringt Ihr einfach per Drag'n'Drop das gewünschte der unzähligen Bauteile am Haus an.



Wii Mit Eigentumsverhältnissen nimmt man es hier nicht so genau: Während die durchgeknallte Professorin Nova von ihrer neuen Kommode träumt, kann ich in aller Ruhe tun, was zu tun ist – sogar eine Zeitung liegt für mich bereit.



Wii Für den letzten Schliff des fertiggestellten Sarkophags sorgen die Essenzen vom Typ 'schwarze Rose'.

Julia Brauer

Liebe auf den ersten Blick – die Wii-Version hat mit ihrem Witz, der liebevollen Präsentation, den herrlich schrägen Charakteren und dem wunderbaren Sound die Ansprüche an die DS-Fassung gewaltig nach oben geschraubt. Nachdem ich ganze Tage ausschließlich an der Konsole verbracht hatte, musste ich mich an das Handheld regelrecht zwingen, denn selbst nach knapp zwölf Stunden Spielzeit kommt das DS-"MySims" nicht in die Gänge. Meine Geduld stößt regelmäßig an ihre Grenzen, wenn ich mich nach jedem gefangenen Fisch erneut durch sämtliche Menüs gen Angelmodus klicken muss – und die immer gleichen Phrasen meiner Mit-Sims wecken Aggressionen. Highlights sind Touristen, die fortlaufend über Langeweile klagen – was soll ich denn da erst sagen!?

MYSIMS

- » umfangreicher Charaktereditor (Wii)
- » riesige Auswahl an Figuren, Essenzen, Bauplänen und -teilen (Wii)
- » 3 Areale: Zentrum, Wüste, Wald (Wii)
- » 4 Areale: Zentrum, Hafen, Wald, Hochland (DS)

SYSTEM-VERGLEICH

Die DS-Fassung lässt alle liebenswerten Charakteristika der Wii-Version schmerzlich vermissen, und auch in Sachen Grafik siegt die Konsole. Immerhin: Charlie der Bäcker (DS) ist verwandt mit Pizzabäcker Gino (Wii).

Wii		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	85 von 100
Multiplayer	–	
Grafik	4 von 7	
Sound	8 von 10	

DS		SPIELSPASS
Singleplayer	5 von 10	49 von 100
Multiplayer	–	
Grafik	3 von 7	
Sound	7 von 10	

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass



INFOS

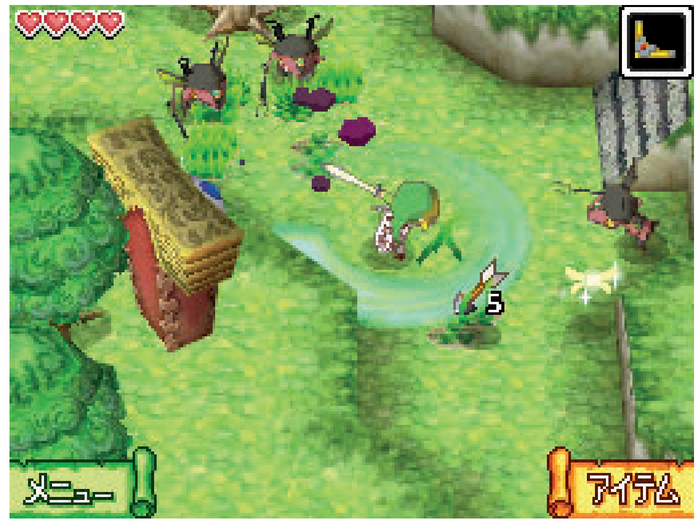
System	DS
Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Action-Adventure
Termin	19. Oktober
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

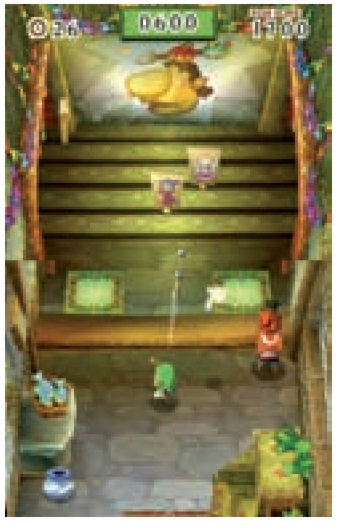
Dank superber Stylus-Steuerung das frischeste "Zelda" seit Jahren – die Zeitlimits hätte man sich allerdings sparen können.

Das Herausragendste am neuen "Zelda" sind weder die pfiffigen Dungeons, noch ist es die verspielte 3D-Grafik. Stattdessen brilliert das neue Abenteuer mit einer Stylus-only-Steuerung: Laufen, kämpfen, plaudern, segeln – all das funktioniert mit der innovativen Bedienung geschmeidiger und intuitiver als jemals zuvor.

Und so funktioniert's: Um Link auf Wanderschaft zu schicken, drückt Ihr den Stift irgendwo neben ihm auf den Screen. Je näher Ihr den Stylus am Bildschirmrand platziert, desto schneller wetzt der kleine Abenteurer in diese Richtung. Endlich müsst Ihr nicht mehr in die Pegasus-Stiefel schlüpfen, um schneller laufen zu können. Aber auch der restliche Abenteurer-Alltag wurde ungemein erleichtert: Um beispielsweise einen Gegner anzugreifen, tippt Ihr ihn einfach an. Wollt Ihr dagegen eine Wirbelattacke starten, zeichnet Ihr schnell einen Kreis um das Spitzohr.



DS Rundumschlag: Mit der Wirbelattacke macht Ihr nicht nur Gegner platt, sondern mäht nebenher auch noch den Rasen.



DS Im Schützenhaus stellt Ihr Eure Fähigkeiten am Bogen unter Beweis.

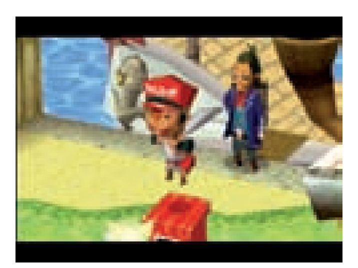
Verbesserte Arbeitsutensilien

Auch der Item-Einsatz profitiert von Kritzelwerkzeug und Touchscreen. Paradebeispiel Bumerang: Zeichnet die Flugbahn ein und das Wurfgeschoss folgt der vorgegebenen Route. So könnt Ihr gleich mehrere Schalter auf einmal aktivieren und selbst Gegner betäuben, die hinter einer Ecke lauern. Seine Wurfkünste hat der kleine Kapuzenträger auch in anderen Bereichen enorm verbessert: Bomben z.B. werft Ihr jetzt aus großer Entfernung punktgenau vor eine brüchige Mauer, indem Ihr einfach den gewünschten Punkt anklickt.

Allzu viele neue Werkzeuge werden Euch während des Abenteuers nicht spendiert, dafür sind sie mit neuen Funktionen ausgestattet: So zieht Ihr Euch mit dem Greifhaken nicht nur über Abgründe hinweg, sondern zeichnet Euch auch ein Trapez und balanciert wie ein Hochseiltänzer darüber. Alternativ könnt Ihr das Trapez auch als Katapult missbrauchen und Euch auf eine Anhöhe schleudern. Einziger kleiner Kritikpunkt: Da Link immer nur einen Gegenstand aktiv ausgerüstet hat, müsst Ihr diesen ziemlich oft wechseln – dank der praktischen Pop-Up-Menüs am unteren Bildschirmrand aber kein großes Manko.

Kerker, Kopfnüsse & Karten

Die Dungeons sind zwar audiovisuell nicht sehr abwechslungsreich aus-



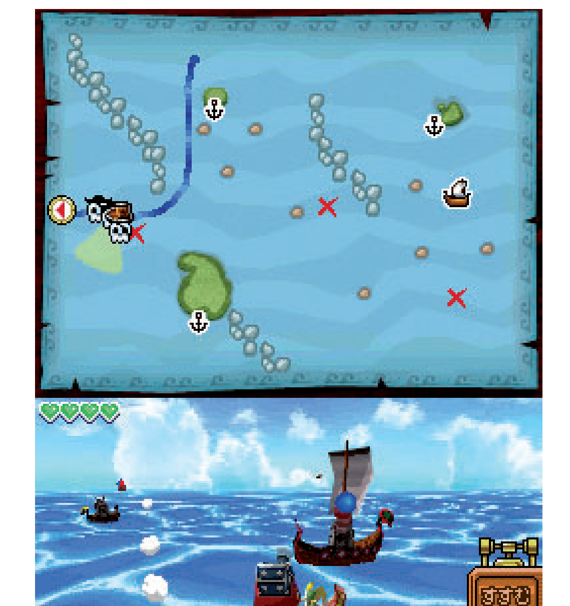
DS Putzig: Der Anime-Look passt hervorragend zu "Phantom Hourglass".

DER MEHRSPIELER-MODUS



Das war nix: Der Ritter hat Link beim Triforce-Klau erwischt.

Nach "Four Swords" gibt's in "Phantom Hourglass" den nächsten Multiplayer-Knüller (lokal oder online). Dabei übernehmen zwei Spieler abwechselnd die Rollen von Link bzw. dreier Ritter. Während der Elfenjunge versucht, möglichst viele Triforce-Splitter in sein Areal zu transportieren, muss der andere Spieler das verhindern, indem er die Patrouillengänge der Ritter einzeichnet. Extrem strategisch, extrem süchtig machend!



DS Während Euer Schiff dem oben eingezeichneten Kurs folgt, nehmt Ihr Piraten mit der Kanone aufs Korn.



DS Im Hourglass-Castle seid Ihr nur in den lila schimmernden Bereichen vor den Wachen sicher.



DS Als Goronen-Kid rollt Ihr Gesteinsbrocken und Gegner aus dem Weg. Kommt Ihr nicht weiter, wechselt Ihr via Klick auf das Symbol oben zu Link.



DS Jetzt bloß nicht abstürzen: Mit dem Greifhaken spannt Ihr ein Seil über zwei Pfosten und balanciert anschließend hinüber.

gefallen, begeistern dafür aber mit einfallsreichen Aufgaben. Vom Abstempeln einer Karte (indem Ihr den DS zusammenklappt) über Staub von einer Karte blasen (mittels Mikrofon) bis hin zu klassischen Schiebe- und Schalterrätseln ist alles dabei. Genial sind auch die Endgegner, die den zweiten DS-Bildschirm in unnachahmlicher Weise nutzen – oder habt Ihr Euch schon mal aus den Augen eines Bosses selbst beobachtet? Und auch die Möglichkeit, auf der Karte eigene Eintragungen vornehmen zu können, ist famos.

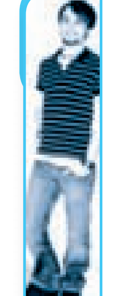
Um zwischen den verschiedenen Inseln zu wechseln, begebt Ihr Euch an Bord Eures Schiffes. Das steuert Ihr allerdings nicht mehr wie in "Wind Waker" aktiv, sondern zeichnet lediglich den Kurs ein, dem die Nussschale automatisch folgt. Unterwegs holt Ihr mit Eurer Bordkanone Gegner aus der Luft oder bergt mit dem Enterhaken Schätze vom Meeresgrund.

Übel aufstoßen wird einigen "Zelda"-Fans das Hourglass-Castle, das Ihr nach jedem Dungeon aufsucht: Hier müsst Ihr unter Einhaltung eines Zeitlimits an unbesiegbaren Wachen vorbeihuschen. Dank Alternativ-Routen und Ruhezonen (in denen Ihr keine Zeit verliert) hält sich der Nerv-Faktor aber in Grenzen. Außerdem ist der Spielspaß ansonsten fast grenzenlos. Bitte mehr davon, Nintendo! *ak*

André Kazmaier

Ich sehe es schon kommen: In den nächsten Jahren werden etliche Action-Adventures für den DS erscheinen, die die "Phantom Hourglass"-Steuerung dreist kopieren. Und trotzdem werden diese Plagiate nicht die Klasse des Originals erreichen. Denn die Art und Weise, wie Nintendo die DS-Stärken in ein bewährtes Spielkonzept einbindet, ist schlicht phänomenal! Insel-Setting und Optik sind dagegen wie schon bei "Wind Waker" Geschmackssache. Ich persönlich finde die oft pixelige Grafik nicht ganz so charmant wie die der Bitmap-Vorgänger. Und ein Seefahrten-Fan bin ich auch durch "Phantom Hourglass" nicht geworden. Als Gesamtwerk ist Links DS-Debüt aber grandios: In keinem anderen Handheld-Spiel ist die Liebe zum Detail so offensichtlich.

DS Wie entzündet man eine erloschene Fackel? Ganz einfach: indem man die Flugbahn des Bumerangs durch eine Flamme zeichnet.



Jan Königsfeld

Ich kann mich den Lobpreisungen meines Kollegen nur anschließen, denn kaum ein anderes Spiel hat mir in den letzten Jahren derart viel Freude bereitet. Vor allem auch in geselliger Runde im Multiplayer-Modus: Obwohl simpel aufgebaut, bietet es viel taktischen Tiefgang. Die Duelle gegen Spieler aus aller Welt können einen schnell süchtig machen. Allerdings gibt es auch was zu meckern: Das stete Zurückkehren in den Hauptdungeon nervt bisweilen, zumal man sämtliche Rätsel erneut lösen muss. Wenigstens ändern sich die Lösungswege mit jedem neu gefundenen Item. Ein Lob gebührt den liebevollen Remixes älterer "Zelda"-Themen.

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

- » das erste Handheld-"Zelda" in 3D
- » Bedienung ausschließlich über Stylus
- » "Wind Waker"-inspirierte Optik und Segeltörns
- » 6 Dungeons + mehrmalige Hourglass-Castle-Besuche

SPIELSPASS

DS	
Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	6 von 7
Sound	8 von 10



Stranglehold

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Midway, USA
Hersteller	Midway
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT

Wuchtiges Ballerspektakel mit sensationell stylischer Action, das jedoch Spieltiefe und Feinschliff vermissen lässt.



360 Gelobt sei 'Massive D': Die für diesen Titel entwickelte Technologie ermöglicht Levelzerstörung de luxe.





360 Gegen drei oder mehr Feinde gleichzeitig seht Ihr kaum Land (links). In den statischen Stand-Offs müsst Ihr via Stick ausweichen und zielen (rechts).

"Nur 80% Spielspass für 'Stranglehold'? Sollte das nicht einer der Actionkracher des Jahres werden?" So mögen diejenigen fragen, die ihren Blick nach rechts unten zu unserer Spielspaßwertung schweifen lassen. Wir aber sagen: Diese 80% sind eine klare Empfehlung für Actionfans – wir gehen noch weiter: Jeder John-Woo-Fan, der die 'Style-over-Substance'-Werke der Regie-Legende zu seinen Lieblingsfilmen zählt, muss "Stranglehold" in seiner Sammlung haben.

Warum? In keinem anderen Spiel werdet Ihr derart coole Actionmoves finden. Mit dem digitalen Chow Yun Fat slidet Ihr Treppengeländer herab oder pumpt Gegner während eines Sprungs vom Balkon mit Blei voll. Auf Knopfdruck könnt Ihr die Zeitlupe aktivieren – dann wird's noch spektakulärer: Während die Luft für feindliche Kugeln jetzt zu einer zähen Masse wird, entladet Ihr Euer Magazin blitzschnell in ganze Gegnergruppen. Die dafür benötigte Energie regeneriert sich selbstständig, Ihr müsst mit dem Slow-Motion-Einsatz also nicht sparsam umgehen. Seid Ihr mit der gleichzeitigen Kontrolle von Zeitlupe und kontextsensitiven Moves (z.B. von der Wand abspringen oder auf einem Servierwagen durchs Level rollen) überfordert, stellt die Zeitverlangsamung im Menü auf automatisch um.

Lasst die Tauben fliegen

Wer fleißig stylische Kills vollführt, lädt die Spezialenergie-Anzeige auf: Damit löst Ihr zusätzliche Manöver aus – einen tödlichen Sniper-Schuss, kurze Unverwundbarkeit oder eine genial animierte Smartbomb (Stichwort: weiße Tauben). Steht Ihr hingegen kurz vor der Reise ins Nirwana, verwandelt die angesammelte Energie in einen Heilcocktail – sehr praktisch. Dies werdet Ihr im Verlauf der zirka achtstündigen Kampagne oftmals nötig haben: Denn "Stranglehold" ist nicht nur reich an strunzdummen, aber treffsicheren Schergen, sondern auch an unfairen Situationen – selbst die besten Zocker marschieren nicht unbeschadet durch den Kugelhagel; zumal sich die Kamera oft gegen Euch richtet. Auf Eurer Habenseite stehen martialische Projektilwaffen (z.B. Doppel-Uzi) sowie ein fast unbegrenzter Munitionsvorrat. Den habt Ihr in den optisch abwechslungsreichen Arealen nötig. Ihr ballert Euch durch ein Fischerdorf oder zerlegt ein Casino, bis Ihr schließlich einen besonders herzhaften Bossbuben ausschaltet. Im Mehrspieler-Modus blüht dieses Schicksal Euren bis zu sieben menschlichen Gegnern. *ms*

360 Cooles Bonus-Material: Lernt, wie ein Origami-Kranich gefaltet wird oder wundert Euch über eine frühe "Stranglehold"-Demo, die auf der "Psi-Ops"-Engine basiert.

Matthias Schmid

In manchen Situationen ist "Stranglehold" einfach nur fett: Brocken spritzen aus Betonsäulen, ich schwinge in Zeitlupe am Kronleuchter durchs Museum oder lasse während eines Hechtsprungs einen Gegner durchs Level fliegen – begleitet von den besten Grüßen meiner Shotgun. Da stören mich die Schnitte der deutschen Fassung nicht groß – schließlich will ich einen Actionhelden verkörpern und keinen Metzger spielen. Wenn da nur nicht diese Macken wären: Zum einen ist die Steuerung vor allem in engen Räumen etwas hakelig, zum andern sind die Feinde doof und der Spielablauf immer derselbe. Bleibt eine deftige Schießerei, die den Actionfan in mir jubilieren lässt, objektiv den MAN!AC-Award aber klar verfehlt.

Ulrich Steppberger

Eins macht "Strangehold" richtig gut: Wenn die Action losgeht, fühlt Ihr Euch wirklich wie in einem John-Woo-Film. Obwohl die Animationen teilweise etwas hampelig wirken, finde ich die Grafik sehr ansehnlich, die Synchro wiederum ist nicht das Gelbe vom Ei. Als saftiger Actionhappen macht "Stranglehold" seine Sache gut, auch wenn mehr Tiefgang schön gewesen wäre.

JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

- ein Actionfilm zum Selberspielen (virtuelle Fortsetzung von "Hard Boiled")
- 7 Levels mit je 4-10 Abschnitten
- reichlich Bonusmaterial freispielbar
- Zeitlupe & kontextsensitive Manöver
- deutsche Version blutleer

Xbox 360 — SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10



Folklore

INFOS

System PS3
Entwickler Game Republic, Japan
Hersteller Sony
Genre Action-Adventure
Termin 10. Oktober
USK ab 12 Jahren
Spieler 1

FAZIT

Wunderschönes, aber leider lineares Abenteuer rund um die irische Mythologie: Reist mit zwei Charakteren durch die Unterwelt.



PS3 Applaus: Nicht nur das Gegnerdesign begeistert, auch die Lichteffekte sind sehenswert.

Nach dem PS3-Starttitel "Genji: Days of the Blade" ist "Folklore" das zweite Werk von Game Republic für die Sony-Konsole. Und auch diesmal ist es ein Action-Adventure geworden. Eure Reise führt Euch heuer aber nicht durch das feudale Japan, sondern geradewegs nach Irland, besser gesagt in die Unterwelt der irischen Mythologie.

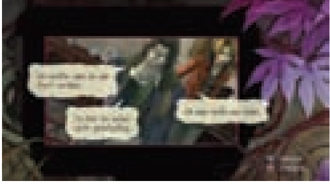
Doppelt hält besser

Ihr bekommt gleich zwei Reisebegleiter mit auf den Weg: den Reporter Keats, der nach einem mysteriösen Anruf eine heiße Story wittert und das Mädel Ellen, das auf der Suche nach ihrer Mutter ist. Klingt bis hierhin nicht sonderlich spektakulär und auch in Sachen Spielverlauf scheint "Folklore" auf den ersten Blick gewohnte Adventure-Kost zu bieten: mit Dorfbewohnern plaudern und Monster plätten. Was "Folklore" von der Masse abhebt ist, dass Ihr nicht selbst kämpft. Nehmt Ihr die Seelen besiegter Feinde auf, stehen sie Euch fortan zur Seite. Ein ähnliches Feature kennt Ihr bereits aus dem PS2-Gemetzel "Chaos Legion". Legt Euch auf alle vier Buttons einen Begleiter, der dann per Knopfdruck aktiviert wird. Je nach gerufener Kreatur, startet Ihr unterschiedliche Offensiv- und Defensivmanöver. Das während der Kämpfe zum Einsatz kommende Lock-on-System ist jedoch unausgereift: Ihr könnt die Gegner nicht durchschalten und verliert den Focus, sobald Ihr getroffen werdet – sehr nervig.

In jeder der sieben Welten, durch die Euch das Abenteuer führt, gibt es andere Wesen, die Ihr Euch einverleiben könnt. So meldet sich schnell Euer Sammeltrieb zu Wort und fordert eine komplette Seelenpalette von Euch. Hierbei ist löblich, dass die Monsterschar variiert, je nachdem ob Ihr mit Ellen oder Keats unterwegs seid. Die gesammelten Geschöpfe dürfen weiter aufgelevelt werden, indem Ihr bestimmte Voraussetzungen erfüllt. Raffiniert ist auch die Art und Weise, wie Ihr in den Besitz der Seelen gelangt – denn hier kommt die Sixaxis-Steuerung zum Einsatz: Habt Ihr das Objekt Eurer Begierde anvisiert, reißt Ihr wortwörtlich den Geist aus der sterblichen Hülle, indem Ihr den Controller hochzieht. Das klappt wunderbar – bei größeren Brocken wird sogar noch etwas mehr von Euch verlangt.



PS3 Blaue Silhouetten über den Gegnern zeigen Eure Treffer an.



PS3 Bilderbuch: Die Cutscenes werden meist in diesem Stil präsentiert.

Wer suchet, der findet?

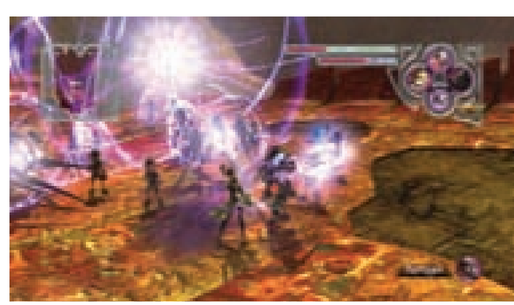
Ärgerlich hingegen ist das Fehlen jeglicher Interaktion mit der Spielumgebung. Diese sieht zwar die meiste Zeit wunderschön aus, belohnt Eure Expeditionen aber nicht mit versteckten Items. Selbst während der Investigationen im Dorf bleiben Schränke und Truhen verschlossen. Ihr lauft lediglich von einer Zwischensequenz im stylischen Comic-Look zur nächsten – wichtige Gegenstände erhaltet Ihr automatisch. Die Möglichkeit, nach jedem Levelboss die Charaktere zu wechseln, lässt Euch die Geschichte aus verschiedenen Blickwinkeln erleben.

Abseits des Hauptabenteuers bastelt Ihr in einem Editor kleine Dungeons und stellt sie über das PlayStation Network anderen Spielern zur Verfügung. Alternativ messt Ihr Euch an deren Kreationen. *jk*

Jan Königsfeld

"Folklore" hat mir sehr viel Spaß bereitet, mich aber auch stellenweise gelangweilt. Die düstere Story motiviert nicht zuletzt durch ihre Erzählweise zum Weiterspielen. Der Titel ist audiovisuell schlichtweg schön und die Sixasis-Seelen-Sammelei samt Aufleveln macht Laune. Einige Kreaturen können nur mit bestimmten Seelen besiegt werden – hier ist Taktik gefragt. Lineare Level und fehlende Interaktionsmöglichkeiten lassen den Weg zum Weltenobermotz aber schnell zur Routine verkommen; Ihr kloppt Euch einfach durch den Dungeon durch. Das Dorf hätte hier spielerische Abwechslung bieten können und müssen. So bleibt ein außergewöhnliches Spiel, dessen schaurig-schönes Design mich über einige Mängel im Spielverlauf hinwegtröstet.

PS3 Sixaxis-Steuerung im Einsatz: Um Körper und Geist zu trennen, müsst Ihr diverse Bewegungen ausführen.



PS3 Auch Massenschlachten gibt es in "Folklore" zu bestaunen. Greift erst an, wenn die Blitze erloschen sind.

FOLKLORE

- » erfrischend anderes Setting mit wunderschönen Feenwelten
- » gelungene Einbindung der Sixaxis-Steuerung
- » über 100 Monster zum Sammeln
- » deutsche Sprachausgabe und Texte

PlayStation 3

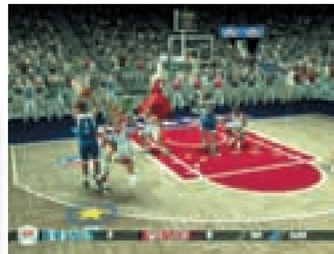
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 79 von 100

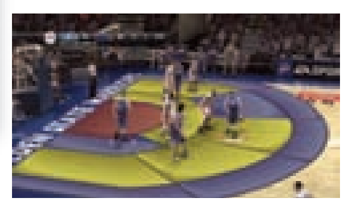
NBA Live 08



360 Die Rache: Dirk zahlt den Spaniern die WM-Pleite via Dunk zurück.



PS2 Jeder Wurf ein Treffer: Auf PS2 sind die Spieler sehr zielsicher.



PS3 Praktisch: Auf Knopfdruck geben die Farben an, wie treffsicher Euer Spieler in verschiedenen Zonen ist.

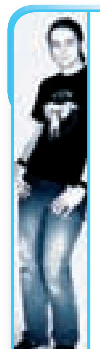
INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Entwickler	EA Sports, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Termin	4. Oktober (Wii: 11. Oktober)
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Für jeden was dabei: Hochglanz-Basketball auf Xbox 360 & PS3, pixeliger Arcadesport mit viel Umfang auf PS2, Familienspaß auf Wii.

Nach dem WM-Schock müssen sich Fans der deutschen Basketballmannschaft erholen – vor der Konsole! Dabei haben sie die Qual der Wahl: Auf Xbox 360 und PS3 treten die HD-Riesen im umfangreichen Dynasty-Modus an, freuen sich über die einblendbaren 'Hot Spots' (wer trifft von wo am besten) und reihen mit viel Übung Dunk-Kommandos aneinander. PS2-Sportler haben noch mehr Modi zur Wahl, ärgern sich über die grobschlächtige Optik, genießen dafür aber ruckelfreie Matches. Auf Wii fühlen sich Würfe dank Schwungsteuerung am natürlichsten an, B-Ball- und Videospielneulinge erleichtern sich das Spiel mit der simplen 'Familiy Play'-Steuerung. Zusätzlich gibt's einen Party-Modus mit den Miis. In allen Versionen erstmals dabei: die FIBA-WM mit vielen Nationalteams. *ms*



Matthias Schmid

Der große Wurf gelingt EA mit keiner Version von "NBA Live 08" – die 2K-Konkurrenz ist einfach besser. Müsste ich mich für eine Fassung entscheiden, würde ich auf einer HD-Maschine zocken – die fette Optik macht manch verschollenen Modus wett. Kids und Party-Zocker finden auf dem Wii eher ihr Glück – zumal die Steuerung via Remoteschwung erstaunlich gut funktioniert.

NBA LIVE 08

» dickes NBA-Lizenzpaket
» 8 Nationalmannschaften
» Wii-exklusiv: die "NBA Live 08"-Party
» auf allen Systemen online spielbar
» die meisten Modi auf PS2 verfügbar
» All-Star-Wochende mit dabei

SYSTEM-VERGLEICH

Viel mehr Unterschied geht kaum: HD-Fans genießen die bombige Optik auf PS3 und Xbox 360, PS2-Sportler toben ob des grafischen Rückschritts. Auf dem Wii sieht's kaum besser aus, dafür lockt die Schwungsteuerung.

PlayStation 2		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	79 von 100
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	3 von 6	
Sound	8 von 10	

PlayStation 3		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	82 von 100
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

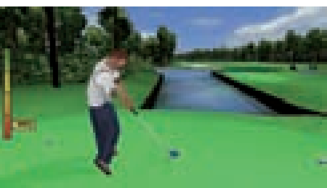
Xbox 360		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	82 von 100
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

Wii		SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10	79 von 100
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	4 von 7	
Sound	8 von 10	

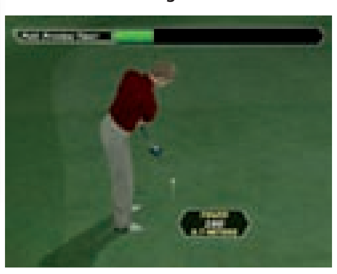
Tiger Woods PGA Tour 08



Wii Auf Wii schlagt Ihr mit Analogschwung oder echter Ausholbewegung.



PSP Die Schwungleiste bleibt weiterhin der PSP-Fassung vorbehalten.



PS2 Während der 'Putt Preview Time' übt Ihr das Einlochen.

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Für sich betrachtet sind die neuen "Tiger Woods" klasse Golfspiele. Mit Neuerungen wird aber wieder extrem gegeizt.

Die markanteste Änderungen gegenüber den Vorjahresversionen ist die 'Shot-Confidence' (virtuelles Selbstvertrauen). Habt Ihr beispielsweise einen guten Lauf, steigt die Chance, dass Ihr den nächsten Versuch präzise platziert. Vergeigt Ihr dagegen regelmäßig Schläge mit einem bestimmten Eisen oder Holz, solltet Ihr den Prügel vielleicht lieber in der Tasche stecken lassen. Auch nett ist der neue Putt-Preview: Für jede Runde steht Euch eine bestimmte Zeit für Probeschläge zur Verfügung.

Die auf PS3 und Xbox 360 wieder eingeführte Drei-Klick-Steuerung findet sich hier nicht. Der Wii-Version wurde dafür eine neue Steuerungsvariante spendiert: Im 'Sitting Style' führen Couch-Potatoes Schläge locker aus dem Handgelenk durch. Ansonsten hat sich bei allen drei Versionen so gut wie nichts getan: Während die Kurszahl auf Wii stagniert (16), wuchs sie auf PSP von 12 auf 14. Auf der PS2-Fassung müssen sich Golfanhänger bizarrerweise mit 18 Kursen (Vorjahr: 21) begnügen. *ak*



André Kazmaier

Das PS2-Update (das eigentlich keines darstellt) ist für Besitzer der Vorjahresversion überflüssig – und wegen der reduzierten Kurszahl eine Frechheit. Am meisten hat sich bei der Wii-Version getan, mit der ich allerdings ein kleines Problem habe: Die Remote-Schwünge kriege ich einfach nicht hin. Beim Rest der Redaktion klappt's dagegen einwandfrei. Liegt wohl an mir...

TIGER WOODS PGA TOUR 08

» neues Zuversichts-Feature, das Eure Leistung beeinflusst
» leichter Einlochen dank 'Putt-Preview'
» 23 reale Golf-Profis
» kein Online-Modus auf Wii

SYSTEM-VERGLEICH

Die Wii-Fassung fällt am schönsten aus – allerdings sind alle Versionen keine große Augenweide. Nintendo-Golfer müssen ohne Online-Modus auskommen – haben dafür drei Steuerungsarten zur Auswahl.

PlayStation 2		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	82 von 100
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	3 von 6	
Sound	7 von 10	

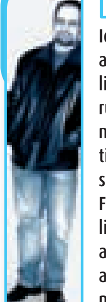
Wii		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	84 von 100
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	4 von 7	
Sound	7 von 10	

PSP		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	82 von 100
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

NHL 08

INFOS
System PS2 / PS3 / 360
Entwickler Electronic Arts, Kanada
Hersteller Electronic Arts
Genre Sportspiele
Termin im Handel
USK ab 0 Jahren
Spieler 1-8

FAZIT
Ausgezeichnetes Eishockey, das dieses Jahr vor allem auf Detailverbesserungen und noch mehr Realismus setzt.



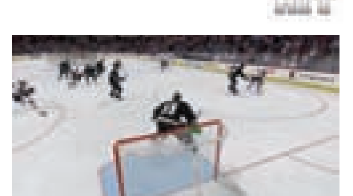
Ulrich Steppberger
Ich gebe zu, mir sind die etwas arcadelastigeren "NHL"-Teile lieber, auch die neue Steuerung ist nicht mein Ding – aber nachdem alternativ ein traditionelles Schema wählbar ist, stellt das kein Problem dar. Für Fans mit Realismusanspruch liefert "NHL 08" aber ein Fest ab, denn echter als jetzt ging's auf dem virtuellen Eis noch nicht zu. Einen großen Anteil daran hat die detailreiche Grafik, wobei PS3-Puckjäger Grund zum Nörgeln haben: Wenn auf der Xbox 360 alles so schön flüssig läuft, wieso dann bei ihnen nicht?



360 Der Stürmer links lauert auf die Einschusschance per Onetimer: Die beliebten Direktabnahmen landen jetzt aber lange nicht mehr so oft im Netz.

Auffällige und plakative Neuerungen für die "NHL"-Serie hat sich Electronic Arts dieses Jahr gespart: Die alternative 'Skillstick'-Steuerung des Vorgängers, bei der Ihr Pässe und Schüsse per Analogstick kontrolliert, wurde verfeinert und mit flexibleren Finten-Funktionen versehen. Die 08er-Auflage setzt klarer auf Realismus als bisher, deshalb gibt's erneut keinen Turboschub per Knopfdruck, dazu haben die CPU-Mitspieler und -Gegner jetzt mehr Hirn und reagieren intelligenter auf Eure Aktionen.

Wer mag, darf nun ähnlich wie bei den 2K-Eishockeys in die Haut des Torwarts mitsamt spezieller Perspektive schlüpfen. Die umfangreichsten Spielmodi-Ergänzungen gibt's aber online: Gründet mit Freunden eigene Liegen oder stellt Teams zusammen, bei denen nun mehr als zwei Konsolen beitreten können (so es die DSL-Leitung verkraftet). Wer sich nicht daran stört, dass die Matches jetzt etwas langsamer und strategischer ablaufen und Tore seltener sind, der macht mit EAs "NHL 08" keinen Fehlgriff. *us*



PS3 Allein gegen alle: Spielt Ihr den Torwart, gibt's eine eigene Ansicht.

NHL 08
» wieder mit 'Skillstick'-Steuerung
» erstmals AHL-Teams wählbar
» Torwart-Modus dabei
» Online-Ligen und Matches mit bis zu sechs Konsolen via Internet möglich

SYSTEM-VERGLEICH
Mit der Next-Gen-Gleichbehandlung hat Electronic Arts noch Probleme: Inhaltlich fallen beide Fassungen identisch aus, grafisch ist die Xbox-360-Version dank wesentlich besserer Bildrate die bessere Wahl.

PlayStation 3 — SPIELSPASS **85** von 100

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

Xbox 360 — SPIELSPASS **86** von 100

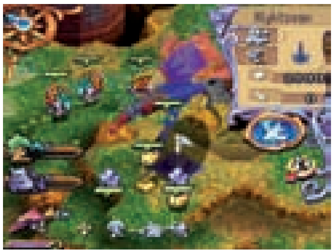
Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

Heroes of Mana

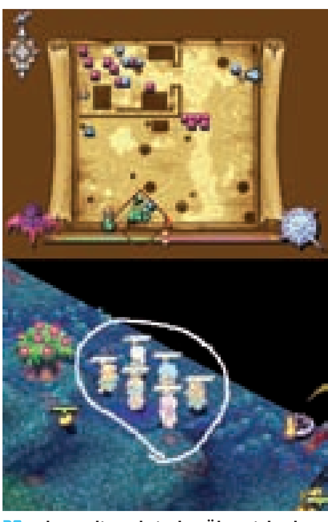
INFOS
System DS
Entwickler Brownie Brown, Japan
Hersteller Koch Media
Genre Echtzeit-Strategie
Termin im Handel
USK ab 6 Jahren
Spieler 1

FAZIT
Hübsche und gut steuerbare Echtzeit-Schlacht, die durch eine dümmliche KI unnötig Spielspaß verplempert.

Die "World of Mana"-Serie wechselt das Genre. Statt des erwarteten Action-Adventures bringt Mana-Mastermind Koichi Ishii mit "Heroes of Mana" ein waschechtes Echtzeit-Strategiespiel auf den DS. Per intuitiver Point'n'Tipp-Steuerung schickt Ihr Jüngling Roget und die Besatzung seines Luftschiffes Nightswan in den Krieg gegen Biestmenschen und machthungrige Manafürsten. Neben den individuell ausrüstbaren Helden befehligt Ihr noch süße Sammelhäschen und diverse Kampfeinheiten, die zueinander in einem 'Stein-Schere-Papier'-Verhältnis stehen. So müsst Ihr in der Hektik der Schlacht Eure Häschen zur Rohstoffgewinnung schicken und gleichzeitig die Truppenbewegungen des Gegners mit den passenden Einheiten kontern. Damit Ihr nie die Kontrolle verliert, gibt "Heroes of Mana" ein gemächliches Tempo vor und stellt Euch drei Möglichkeiten zur Einheitenwahl frei. Einzelne Figuren steuert Ihr mit einem direkten Tippser an, Gruppen stellt Ihr per Stylus-Umkreisung zusammen und wenn Ihr sämtliche Vertreter einer Einheit anwählen wollt, nutzt Ihr passende Icons am unteren Bildschirmrand. Gebäude wie Einheitenfabriken oder heilende Tempel errichtet Ihr platzsparend im Bauch der Nightswan.



DS Knuffig: Die Nightswan speit Hasen zur Rohstoffbeschaffung aus.



DS Oben: die taktische Übersichtskarte. Unten: die Gruppenauswahl.

Hübsche Bonbon-Optik und Ohrwurm-Melodien geben wenig Grund zur Kritik, die überaus dümmliche KI sämtlicher Einheiten dagegen schon. Wegfindung und grundlegende Kampftaktiken sucht Ihr im Digihirn der Manahelden leider vergeblich. So bleibt der bunte Krieg ein oberflächliches Vergnügen. *mw*

Max Wildgruber
"Heroes of Mana" ist wie die Hauptdarstellerin in einem Blondinenwitz: hübsch, aber hohl. Wenn ich meinen Truppen einen Marschbefehl gebe, trotten sie mit Garantie über die ungünstigste Route zum Zielpunkt. Feindliche Einheiten stehen leblos in der Gegend herum und warten hirnlos auf den Angriff. Der technisch hervorragende Manakrieg wird unnötig frustig, wenn Ihr damit beschäftigt seid, die Fehler Eurer Einheiten zu korrigieren und darüber die Strategie vergesst. Steuerung, Story und Stil können dies nicht ganz auffangen.

HEROES OF MANA
» kunterbunte 3D-Landschaften mit putzig gezeichneten 2D-Sprites im Mana-Look
» Einheiten-Management komplett über Stylus-Steuerung
» Basisbau versteckt an Deck Eures Mutterschiffes
» 24 Missionen im Story-Modus

DS — SPIELSPASS **74** von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 7
Sound	8 von 10




Obscure II

INFOS

System	PS2
Entwickler	Hydravision, Frankreich
Hersteller	Playlogic / Atari
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT
Schickes Horror-Abenteuer der alten Schule mit spaßigem Zweispieler-Modus, das etwas unter nervigen Details leidet.



PS2 **Blondschopf Amy rückt den monströsen Fleischberg ins spärliche Licht, Corey ballert, was das Zeug hält.**

Zwei Jahre nach den Ereignissen des Grusel-Geheimtipps "Obscure" setzt die Handlung der Fortsetzung ein, die Überlebenden aus Teil 1 gehen mittlerweile aufs College. Dort feiert man mithilfe eines berauschenden Tees aus geheimnisvollen Blüten, die in der Umgebung wachsen. Zu Beginn schlüpft Ihr in die Haut von Corey, dem Kletterkünstler, an seiner Seite ist die Hackerin Mei. Wie im ersten Teil seid Ihr meist als Paar unterwegs, per Tastendruck übernehmt Ihr das Kommando über den Mitläufer. Im Laufe des Spiels steuert Ihr bis zu sieben zotenreißende Teenager, die alle individuelle Stärken aufweisen. So ist das vollbusige Blondchen Amy geschickt im Entschlüsseln von Botschaften, Kenny ist ein kistenschiebender Muskelprotz und Stan knackt gerne Schlösser. Während anfangs noch vorgegeben ist, mit wem Ihr Monster meuchelt und Rätsel löst, habt Ihr später an Sammelpunkten die Wahl. Nur durch den cleveren Einsatz der Fähigkeiten löst Ihr alle Rätsel des Campus. Dort treibt der Konsum der Pflanzen unheimliche Blüten: Bizarre Kreaturen fallen über Euch her, Fleischberge tummeln sich in Verbindungshäusern und verstümmelte Leichen pflastern Euren Weg.

Gruseliges Tête-à-tête

Jederzeit darf ein menschlicher Mitspieler ins Survival-Teenie-Horror-Abenteuer einsteigen und mit Euch zur fröhlichen Monsterhatz blasen. Tauscht Eure Waffen untereinander nach Belieben und legt sie im Menü auf eine der Richtungstasten, heilt Euch gegenseitig oder gebt Feuerschutz, solange Euer Kumpel ein Rätsel knackt. Manchmal müsst Ihr Eure Fähigkeiten sogar kombinieren. Das sieht zwar wie das gesamte Spiel erstaunlich gut aus, spielt sich aber nicht immer so rund wie erhofft. In einer Szene beleuchtet Corey mit einem Scheinwerfer ein Podest, welches Muskel-Kenny verschiebt. Sofort tauchen Monster auf, woraufhin der virtuelle Kameramann panisch die Kontrolle verliert und Kenny die Sicht raubt. Via R2-Button lässt sich zwar die Kamera auf ihn zentrieren, dann sieht Corey aber nicht mehr, wohin er leuchten muss – Pech für Kenny!



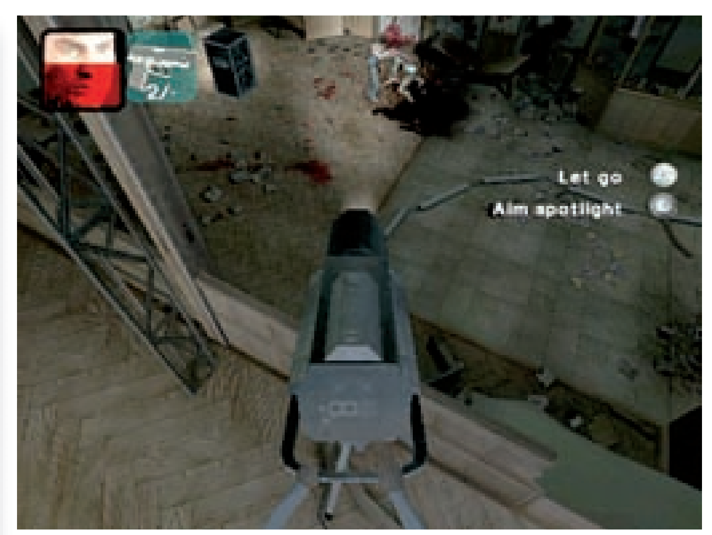
PS2 **Selten ist es im Spiel so hell wie hier – genießt feine Sonnenstrahlen!**

Entweder marschiert Ihr dann zum Sammelpunkt zurück und rekrutiert einen neuen Kumpel (der Tote ist unwiederbringlich verloren) oder Ihr ladet den letzten Spielstand, der aufgrund des neuen Speichersystems schon mal etwas zurückliegt. Wo Ihr im Vorgänger mit Disks jederzeit speichern durftet, sichert Ihr Euren Fortschritt mittlerweile nur noch an vorgegebenen Punkten, die zudem aussehen wie die bösen Blumen. Seltsame Entscheidung, denn davon hält man sich eher fern, oder? *mh*



Michael Herde

Ich freue mich über "Obscure II", weil es klassischen Survival-Horror kaum mehr gibt. Die Teenie-Gruselstory ist zwar Käse, aber das wissen die Entwickler selbst, weshalb sie die Klischee-Sammlung mit dümmlich-lustigen Dialogen bewusst übertreiben. Audiovisuell beeindruckt mich das meist finstere Abenteuer, vor allem der Soundtrack ist grandios. Die nur teilweise drehbare Kamera nervt manchmal, die kontextsensitiven Button-Kommandos sorgen ab und an für Frust. Die Kämpfe steuern sich gut, die individuellen Fähigkeiten sind nett und die Knobeleinlagen simpel bis fummelig. Wirkliche Schocker sind selten, mit einem Partner ist "Obscure II" dennoch ein seltenes und unterhaltsames Erlebnis.



PS2 **Teamwork: Während Amy den Scheinwerfer bedient, bekämpft Kenny im Hintergrund skurrile Bestien. Übersicht? In diesem Fall wohl eher nicht!**

OBSCURE II

- » Koop-Modus für zwei Spieler
- » 7 spielbare Charaktere mit individuellen Fähigkeiten
- » Soundtrack vom Bostoner Symphonieorchester
- » viele Rätsel und Quick Time Events

PlayStation 2 — **SPIELSPASS**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	4 von 6
Sound	9 von 10



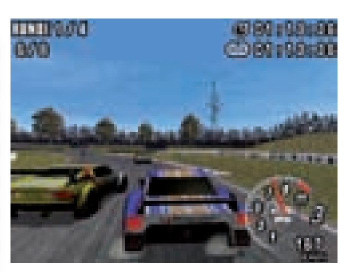
DTM Race Driver 3: Create & Race

INFOS

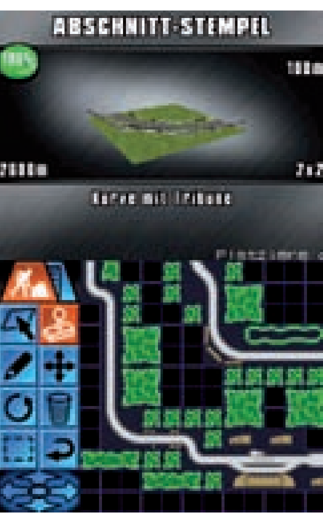
System	DS
Entwickler	Firebrand, England
Hersteller	Codemasters
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Viele Rennklassen bieten spaßigen Rennsport für die Hosentasche. Die mäßige Technik wird durch den gelungenen Editor aufgewogen.



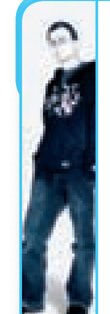
DS Die agilen Rennboliden leiden etwas unter der simplen Optik.



DS Eigene Strecken sind im Editor schnell umgesetzt.

Rennspiele und DS passen eigentlich nicht so recht zusammen: Die nach "Mario Kart DS" klaffende Lücke will Codemasters mit "DTM Race Driver 3: Create & Race" und seiner umfangreichen Karriere samt satten 20 Rennserien füllen. Neben namensgebenden DTM-Boliden warten Trucks und Musclecars auf einen sensiblen Daumen auf dem Steuerkreuz. Beim harten Kampf gegen die sieben KI-Mitfahrer fliegen zwar die Fetzen, der eigene Bolide wird optisch jedoch nicht beschädigt. Stattdessen geben Icons am unteren Bildschirm etwaige technische Defekte an. Ein Flaggensystem bestraft Euch daneben fürs Abkürzen oder für wilde Rempeleien. Schließlich verbessern Profis ihre Zeit bei Herausforderungen: Kurvenmanöver, Ideallinien und das Überholen müssen hier exakt ausgeführt werden. Ein weiterer Motivationsgarant ist der Streckeneditor. Auf einem 20 mal 20 Felder großen Raster dürft Ihr Eurer Fantasie freien Lauf lassen. Neben Geraden, verschieden großen Kurven und S-Kombinationen platziert Ihr mittels Stylus auch Hügel, Wälder und Gebäude. Bis zu acht selbsterstellte Pisten passen aufs Modul und dürfen umgehend mit oder ohne Gegner ausgetestet werden. Löblich: Vier Spieler benötigen im Netzwerk nur ein Modul – das restliche Fahrerfeld wird von Computerpiloten aufgefüllt.

In Sachen Technik erwartet Euch keine Revolution: Die Streckenumgebungen sind teils sehr karg, die Kurven eckig und die Boliden blockig. Der nach Staubsauger klingende Motorensound will schnell stummgeschaltet werden. *ts*



Thomas Stuchlik

Erwartungsgemäß steuert sich der mobile "Race Driver"-Ableger deutlich einfacher als die Konsolenkollegen. Dennoch ist gute Streckenkenntnis gefragt – die CPU-Gegner schenken Euch nichts. Die öde, aber flüssige Optik ist da eher Nebensache. Allerdings nerven die eckigen Rundkurse. Leider bieten die verschiedenen Rennklassen vom Fahrgefühl wenig Unterschiede. Absolut vorbildlich ist dagegen der Streckeneditor ausgefallen, den ich mir auch bei anderen Renntiteln wünschen würde. Denn damit ist Fahrspaß garantiert.

DTM RACE DRIVER 3: CREATE & RACE

- » 20 Rennserien
- » 32 originalgetreue Rennkurse
- » achtköpfiges Fahrerfeld, auch im Mehrspieler-Modus
- » umfangreicher Streckeneditor

DS — SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	3 von 10

83 von 100

Juiced 2: Hot Import Nights

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / PSP / DS
Entwickler	Juice Games, England
Hersteller	THQ
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-8 / 1-4 (DS)

FAZIT

Flotte Tuning-Raserei mit einer Reihe frischer Ideen, die in ihrer Umsetzung aber teilweise nicht völlig ausgereift wirken.



360 Während der Rennen werden Eure Fertigkeiten zu einem Fahrerprofil zusammengefasst.

Bevor Electronic Arts im November die eigene Auslegung des Street-Racing-Gedankens in "Need for Speed ProStreet" an den Start bringen, hat "Juiced " das Rampenlicht eine Weile für sich – das ist nur fair, denn das Konzept wurde schon beim Vorgänger benutzt, es existieren also quasi die älteren Rechte daran.

Ulrich Steppberger

Man sieht "Juiced 2" an, dass die Macher ambitionierte Pläne damit hatten – nur konnten die offenbar lediglich begrenzt verwirklicht werden. So finde ich die Idee mit der Fahrer-DNS interessant, aber letztlich zu nebulös, um wirklich effektiv zu wirken. Das gilt auch für das Herausforderungssystem: Die vielen Teilaufgaben sind originell, dafür kommt mir der Renngedanke manchmal aber zu kurz und die Drift-Ziele gerieten teils arg happig. Technisch kommt "Juiced 2" sehr ordentlich daher. Auch hier wirken Fahrverhalten oder Optik handwerklich gelungen, aber irgendwie nicht ganz fertig – es bleibt der Eindruck, dass das letzte Quäntchen fehlt. Für Tuning-Fans ist's trotzdem ein sehr gutes Rennspiel (zumindest auf der Xbox 360), obwohl mehr drin gewesen wäre.

Für "Juiced 2" wurde die Lizenz zu den "Hot Import Nights" erworben, einer Veranstaltungsserie, die legale Straßenrennen mit allerlei Brimborium wie hipper Musik und heißen Mädels aufpeppt. Allerdings ist davon im Spiel erstaunlich wenig davon übrig geblieben: Wären nicht die eingeblendeten Bikini-Babes bei den Rennbeschreibungen sowie das (immer gleiche) Polygon-Modell, das vor der Siegerehrung herumtanzt, würdet Ihr den Namensgeber kaum noch bemerken.

Auf dem Raser-Weg nach oben

Eure Aufgabe ist es, als Neueinsteiger den Weg durch mehrere Rennligen zu schaffen. Dabei geht es nur teilweise um Siege, denn Ihr müsst vorrangig eine vorgegebene Anzahl an Herausforderungen erfüllen: Neben dem Kampf um Platzierungen und Bestzeiten heißt das auch mal, während eines Rennens bestimmte Gegner durch nahes Auffahren aus der Fassung zu bringen oder bei den jederzeit möglichen Wetten eine Mindestsumme zu gewinnen. Viel Wert wird auf Euer Driftkönnen gelegt: In verschiedenen Wettbewerbsarten seid Ihr mal alleine oder mit anderen auf der Piste und es werden Punkte zusammengezählt oder es zählt nur eine ununterbrochene Schleuderfahrt. Von Gewinnen könnt Ihr wie üblich neue Vehikel kaufen und Eure Boliden tunen.

Inhaltlich hat "Juiced 2" einiges zu bieten, die Umsetzung wirkt allerdings stellenweise durchwachsen: Die bereits angesprochene Präsentation verschenkt viel Potenzial und setzt auf Gimmicks wie den DNS-Faktor Eures Fahrers. Der soll Euren Fahrstil repräsentieren, fällt aber in der Praxis kaum auf und seine Berechnung ist teilweise nur schwer nachvollziehbar. Die Rennorte rund um die Welt wurden gut gewählt und haben interessante Streckenführungen zu bieten, wirken aber optisch meist bieder und teilweise sogar künstlich. Auch die Kontrolle der Fahrzeuge ist schnell gelernt, fühlt sich jedoch etwas unnatürlich an.

Während die Xbox-360-Fassung trotzdem ein überzeugendes Rennspiel ist, leidet die DS-Version an Optionsschwund, Simplifizierungen und frustigen Momenten: Solide spielbar bleibt sie dennoch, wenn auch ohne allzu viel Charme. *us*



DS Runde Kurven sind für Loser: Die DS-Rennkurse haben alle nur rechtwinklige Biegungen.

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

- » 5 Schauplätze mit jeweils mehreren Renn- und Driftkursen
- » Karriereziele nicht nur auf Platzierungen ausgelegt
- » 'DNS-Faktor' gibt Euren Fahrstil wieder
- » prominente Gegner wie Smudo dabei

SYSTEM-VERGLEICH

Es liegt auf der Hand: Die Xbox-360-Raserei fährt der Handheld-Fassung technisch in allen Belangen davon. Trotzdem ist die mobile Variante technisch nicht schlecht geworden, aber auf der heimischen Glotze ist's besser.

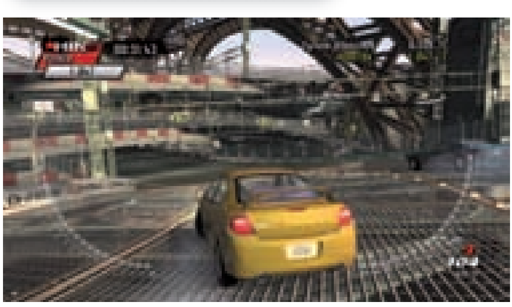
Xbox 360 — SPIELSPASS 76 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer*	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

DS — SPIELSPASS 63 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	6 von 10

* Offline-Wertung, Online-Nachtest folgt



360 Einer der ansehnlichsten Drift-Schauplätze ist ein Stahlträgerkurs unter dem Eiffelturm.



360 In Rom saust Ihr auf einigen Strecken nicht nur am Kolosseum vorbei, sondern auch mal mitten durch.

Drawn to Life: Mal-Held sein



DS Seid kreativ: Wann immer Ihr auf eine Leinwand trefft, muss der Pinsel geschwungen werden, um neue Elemente wie z.B. Plattformen zu erschaffen.

INFOS

System	DS
Entwickler	5th Cell, USA
Hersteller	THQ
Genre	Jump'n'Run
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Traditionelles 2D-Jump'n'Run, das Euch durch den cleveren Stylus-Einsatz zum Schöpfer einer Welt macht – sehr originell!



DS Die Levels bestechen durch ihr liebevolles und knuffiges Design.

Falls Ihr schon immer mal den Allmächtigen spielen wolltet oder schlichtweg findet, dass viele Videospielhelden hässlich sind, solltet Ihr Euch "Drawn to Life" näher anschauen. Denn hier könnt Ihr mit Eurem Stylus aktiv Einfluss auf das Aussehen des Spiels nehmen. Das fängt schon im Intro an: In einem Bilderbuch wird die Geschichte der Erschaffung der Welt erzählt und Ihr müsst die Bilder zeichnen. Auch die Heldenkreation liegt in Euren Händen. Wählt eine Vorlage für die Hauptfigur aus und verändert sie nach Eurem Gusto oder gestaltet eine komplett neue. Das Ergebnis fügt sich erstaunlich gut in das restliche Spiel ein. Aber auch während des Spiels müsst Ihr immer wieder schöpferisch tätig werden, so zeichnet Ihr Eurem Helden z.B. Waffen oder Plattformen. Falls Euch das Aussehen Eurer Kreationen nicht mehr zusagen sollte, bearbeitet Ihr sämtliche Zeichnungen nachträglich über den simplen, aber effektiven Editor.

Abseits des Zeichnens entpuppt sich "Drawn to Life" als recht gewöhnliches Jump'n'Run: Per Steuerkreuz und Buttons lasst Ihr Eure Schöpfung durch die 2D-Levels hopsen, springt Feinden auf die Rübe, sammelt Münzen und balgt Euch mit großen Bossen. Zwischendurch besucht Ihr immer wieder das zu rettende Dorf und unterhaltet Euch mit dessen Einwohnern, um die Story voranzutreiben. Dabei erfreut Ihr Euch an der liebreizenden Grafik. *jk*

Jan Königsfeld

Malen macht Spaß! Schon der Jump'n'Run-Part alleine macht dank ordentlicher Technik und niedlicher Präsentation viel Laune. Doch gewinnt das Spiel durch den Schöpfungs-Zusatz immens an Reiz! Es macht einfach Spaß, mit den eigenen Kreationen durch das Abenteuer zu hüpfen. Ich hätte heute fast meine Haltestelle verpasst, weil ich so mit dem Kritzeln beschäftigt war.

DRAWN TO LIFE: MAL-HELD SEIN

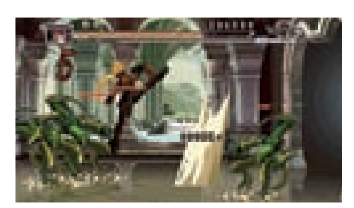
» erschafft Helden, Waffen und Levelinventar
» liebevolles Knuddeldesign
» vier Hauptwelten zum Bereisen
» tauscht Eure Kreationen mit Freunden über die DS-Wireless-Verbindung

DS	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 7
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 80 von 100

Guilty Gear Judgment

Alle Achtung: THQ veröffentlicht mit "Guilty Gear Judgment" zwei schlagkräftige Spiele. In der eigens für die PSP entwickelten "Judgment"-Episode marschiert Ihr durch seitlich scrollende Levels und prügelt alles nieder, was Euch vor die Faust läuft. Leider wiederholen sich Hintergründe und Gegnertypen stark, Euer Move-Repertoire kann sich hingegen sehen lassen: Drei Schlagangriffe beherrscht Euer Prügelknabe, den Ihr zu Beginn aus fünf Kämpfern auswählt; bis zu 15 weitere sind freispielbar. Dazu gesellen sich Sprünge, Tritte, Ausweichmanöver und fulminante Specials. Im typischen 2D-Prügler "Guilty Gear X2 Reload" treten sogar 23 Schläger gegeneinander an. *mh*



INFOS

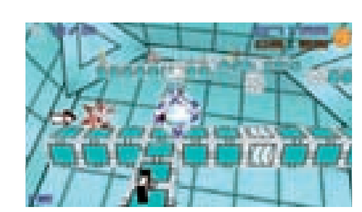
System	PSP
Entwickler	Arc System Works, Japan
Hersteller	THQ
Genre	Beat'em-Up
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

PSP	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 78 von 100

Cube

Wie der Name vermuten lässt, steuert Ihr einen Würfel über frei schwebende 3D-Plattformen Richtung Ziel. Dazu müsst Ihr aber an zahlreichen Hindernissen wie Barrieren, Treibsand, Schussanlagen, herumrasenden Bomben und mehr vorbei kommen. Wie gut, dass Euer Kubus magnetisch ist, denn so kann er sich gefahrlos über den Rand der Plattform hinaus wagen – er haftet auf der anderen Seite. Euer Sammeltrieb wird durch die in den Levels versteckten Schlüssel befriedigt, die innerhalb eines knappen Zeitlimits eingesammelt werden müssen. Profis schalten bei der fordernden Rollerei noch einige Bonuswelten frei. *jb*



INFOS

System	PSP
Entwickler	Metia, Neuseeland
Hersteller	Koch Media
Genre	Geschicklichkeit
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

PSP	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 77 von 100

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Wer "GRAW 2" auf Xbox 360 oder PS3 genossen hat, wird sich auf der PSP erst mal verwundert die Äuglein reiben: Von spielerischer Freiheit, weitläufigen Arealen, folgsamen Kollegen und findigen Schurken ist nämlich nichts geblieben. Stattdessen schickt Euch Entwickler Red Storm durch Schlauchlevels und stellt Eurem Kämpfer alle Nase lang dummes Polygonfutter vor die Flinte. Taktische Finessen wie Luftschläge oder den Einsatz der Drohne werdet Ihr kaum brauchen, lasst lieber die Waffen sprechen. Der oftmals kritischste Punkt bei PSP-Umsetzungen wurde gut gemeistert: Zwar ist die Steuerung voll belegt, behindert den actiongeladenen Spielablauf aber nie. Auch technisch gefällt die simple Schießerei. *ms*

INFOS

System	PS3 / 360 / PSP
Entwickler	Red Storm, USA
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-2

PSP	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 66 von 100

Test-Details

PlayStation 2

Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
NBA Live 08	79	1-4	2	Englisch	einstellbar	Surround	–	–	–	einstellbar	60 Euro
Obscure II	80	1-2	–	Englisch	einstellbar	Stereo	–	–	–	mittel	50 Euro
Tiger Woods PGA Tour 08	82	1-4	4	Englisch	einstellbar	Stereo	–	–	–	einstellbar	52 Euro

PlayStation 3

Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	Sixaxis	Festplatte	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Colin McRae DiRT	86	1	2-8	einstellbar	einstellbar	X	–	–	Lenkrad	einstellbar	70 Euro
FIFA 08	85	1-8	2-4	einstellbar	einstellbar	X	–	–	–	einstellbar	70 Euro
Folklore	79	1	–	einstellbar	einstellbar	–	X	X	–	mittel	70 Euro
NBA Live 08	82	1-4	2	Englisch	einstellbar	X	–	–	–	einstellbar	70 Euro
NHL 08	85	1-4	2-8	Englisch	Englisch	X	–	–	–	einstellbar	70 Euro
Sega Rally	81	1-2	2-6	Englisch	einstellbar	X	–	–	Lenkrad	schwer	70 Euro
skate.	85	1-4	2-4	Englisch	Englisch	X	X	–	–	schwer	70 Euro
Stuntman Ignition	78	1-4	2-4	einstellbar	einstellbar	X	X	–	–	schwer	70 Euro

Xbox 360

Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	50 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Fatal Inertia	62	1-2	2	Englisch	einstellbar	X	–	–	mittel	60 Euro
FIFA 08	85	1-8	2-4	einstellbar	einstellbar	X	X	–	einstellbar	70 Euro
Half-Life 2: The Orange Box	94	1	1-16	einstellbar	einstellbar	X	–	–	einstellbar	70 Euro
Halo 3	89	1-16	2-16	einstellbar	einstellbar	X	–	–	einstellbar	60 Euro
Juiced 2: Hot Import Nights	76	1-2	2-8	einstellbar	einstellbar	X	X	Lenkrad	mittel	70 Euro
NBA Live 08	82	1-4	2	Englisch	einstellbar	X	X	–	einstellbar	70 Euro
NHL 08	86	1-4	2-8	Englisch	Englisch	X	X	–	einstellbar	70 Euro
Project Gotham Racing 4	91	1-8	2-8	–	einstellbar	X	–	Lenkrad	einstellbar	70 Euro
Sega Rally	81	1-2	2-6	Englisch	einstellbar	X	X	Lenkrad	schwer	70 Euro
skate.	85	1-6	2-6	Englisch	Englisch	X	X	–	schwer	70 Euro
Stranglehold	80	1-8	1-8	einstellbar	einstellbar	X	–	–	mittel	70 Euro

Wii

Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Progressiv	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Boogie	49	1-2	–	–	Deutsch	Stereo	X	–	–	Mikrofon	leicht	50 Euro
FIFA 08	79	1-8	2	einstellbar	einstellbar	Surround	X	X	X	–	einstellbar	60 Euro
Metroid Prime 3: Corruption	89	1	–	Englisch	Deutsch	Surround	X	X	X	–	mittel	50 Euro
MySims	85	1	–	Simlisch	Deutsch	Stereo	X	–	X	–	leicht	45 Euro
NBA Live 08	79	1-4	2	Englisch	einstellbar	Surround	X	X	X	–	einstellbar	60 Euro
Tiger Woods PGA Tour 08	84	1-4	–	Englisch	einstellbar	Surround	X	X	X	–	einstellbar	52 Euro

PSP

Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Cube	77	1-2	–	X	–	einstellbar	schwer	40 Euro
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	66	1-2	–	–	Deutsch	einstellbar	einfach	45 Euro
Guilty Gear Judgment	78	1-2	–	–	–	Englisch	einstellbar	40 Euro
Sega Rally	77	1-4	2-4	X	Englisch	einstellbar	schwer	50 Euro
Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	77	1-8	2-16	–	Deutsch	Deutsch	einstellbar	50 Euro
Tiger Woods PGA Tour 08	82	1-5	2-5	–	Englisch	Deutsch	einstellbar	50 Euro

DS

Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Dragon Ball Z: Goku Densetsu	69	1-2	–	X	–	deutsch	mittel	40 Euro
Drawn to Life: Mal-Held sein	80	1	–	–	–	einstellbar	leicht	40 Euro
DTM Race Driver 3: Create & Race	83	1-4	–	X	–	einstellbar	mittel	40 Euro
Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	73	1	–	–	–	einstellbar	mittel	40 Euro
Heroes of Mana	74	1-2	–	–	–	einstellbar	mittel	40 Euro
Juiced 2: Hot Import Nights	63	1-4	–	–	–	einstellbar	schwer	40 Euro
Konami Arcade Classics	74	1-2	–	X	–	einstellbar	einstellbar	30 Euro
Legend of Zelda, The: Phantom Hourglass	92	1-2	1-2	X	–	Deutsch	mittel	40 Euro
MySims	49	1	–	–	Simlisch	Deutsch	leicht	35 Euro
Nervous Brickdown	74	1-2	–	X	–	einstellbar	mittel	30 Euro
Sonic Rush Adventure	87	1-2	–	X	–	einstellbar	mittel	40 Euro

Glossar

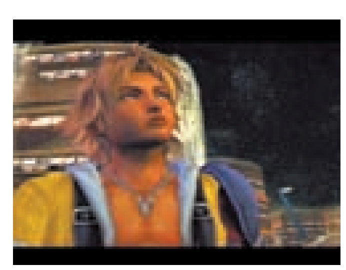
Fachbegriffe verständlich erklärt

KI – künstliche Intelligenz

Die Abkürzung KI (aus dem Englischen: AI – Artificial Intelligence) umfasst das Verhalten und die Interaktion von Objekten und Charakteren (NPC) in einer Spielwelt. Das schließt aggressives Gegnergebaren bei Ego-Shootern ebenso ein wie gekonntes Fahrverhalten bei Rennspielen. Ein NPC wird mit bestimmten Aufgaben betraut: Meist soll dieser ein bestimmtes Ziel erreichen oder an Pfaden patrouillieren. Kommt nun der Spieler in den Sichthorizont, reagiert er beispielsweise mit Flucht oder Verfolgung. Ausgefeilte KIs können sogar das Spielerverhalten vorausahnen und Situationen einschätzen. Ein Beispiel dafür bietet "Half-Life 2: The Orange Box" (rechts): Die Gegner reagieren nicht nur feindselig auf den Spieler, sondern verfolgen ihn sogar durch Türen.

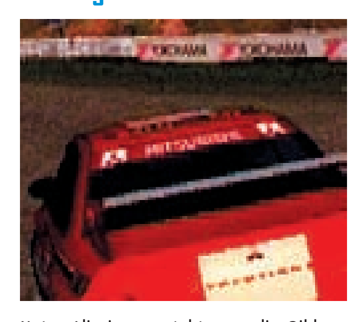


50 Hz / 60 Hz



Diese Angabe beschreibt die Bildwiederholfrequenz beim Fernseher: Europäische PAL-Spiele geben 50 Halbbilder pro Sekunde (sprich: 50 Hz) aus, US- und japanische NTSC-Titel arbeiten mit 60 Halbbildern.

Aliasing



Unter Aliasing versteht man die Bildung von unschönen Pixelkanten (Treppenstufenbildung), was vor allem bei Nicht-HD-Auflösungen auffällt. Einige Spiele benutzen zur Vermeidung dieses Effekts Anti-Aliasing, das große Kontrastunterschiede zwischen Kanten interpoliert – die Folge ist aber ein unschärferes Bild und ein höherer Rechenaufwand.

Breitbild

Alle neuen Konsolen unterstützen das Breitbild-Format im Verhältnis 16:9 (auch gern Widescreen genannt), das bei HDTV Standard ist. Ausnahme bilden einige Wii-Titel sowie Spiele für die alten Konsolen (PS2, Xbox, GameCube), die meist noch das klassische 4:3-Format besitzen.

Clipping

Beim Clipping werden nicht-sichtbare Objekte der Spiellandschaft einfach abgeschnitten, um Rechenzeit zu sparen. Bei unsauberer Programmierung tauchen



diese Objekte plötzlich auf oder brechen weg. Unter Clipping versteht man ebenso eine ungenaue bzw. zu tolerante Kollisionsabfrage, also das Verhalten von Spielobjekten untereinander. Häufig ist davon die Spielfigur betroffen, die komplett oder teilweise in die Umgebung eintaucht. (Bild: "DRIV3R")



Force Feedback

Unter Force Feedback versteht man die fühlbare Rückmeldung eines Spiels. In erster Linie kennen Spieler diesen Effekt von der Rumble-Funktion des Controllers (mittels Vibrationsmotoren) oder dem variablen Lenkwiderstand von Force-Feedback-Lenkrädern.

Framerate

Die Framerate (dt.: Bildrate) ist eine Angabe, wie oft ein Spiel Bilder (Frames) pro Sekunde erzeugt. Eine flüssige Framerate wird ab 25 Frames/sek. erreicht. Im besten Falle entspricht die Bildrate der Bildwiederholfrequenz des Fernsehers.

HDTV

'High Definition Television' steht für die kommende Generation des Fernsehens. Die deutlich höheren Bildauflösungen (bis 1920 x 1080 Pixel) sowie der Progressive-Modus ermöglichen ein deutlich schärferes und ruhigeres Bild als bei bisherigem SD (Standard Definition; 720 x 576 Pixel). Alle neuen Konsolen unterstützen HDTV. Ausnahme Wii: Die Konsole beherrscht nur die Progressive-Ausgabe.

HUD

Die Abkürzung für 'Head-up display' bezeichnet in der Spielewelt die auf dem Bildschirm fest verankerten Anzeigen wie Lebensenergie oder Spielstatus.

Mip-Mapping

Beim Mip-Mapping werden geringer und höher detaillierte Versionen einer Textur verwendet. Je nach Entfernung zum Spieler zeigt ein Objekt entweder eine hoch oder niedrig aufgelöste Fassung dieser Textur. Das spart Rechenzeit und Speicherplatz. Bei geschickter Programmierung bemerkt der Spieler vom Austausch der Texturen nichts.

NPC

Der Begriff 'Non Player Character' bzw. Nichtspieler-Charakter bezeichnet alle spielgesteuerten Figuren, die nicht direkt vom Spieler kontrolliert werden. Meist besitzen diese eine KI und sind mittels Interaktion beeinflussbar – z.B. durch Gespräche oder Kämpfe. Siehe auch KI.

Pop-Up / Draw-In

Wegen eingeschränkter Rechenkapazität werden vom Spieler weit entfernte Objekte und Effekte ausgeblendet. Nähert sich der Spieler dieser Sichtgrenze, bauen sich die Objekte wieder am Horizont auf. Wenn dieser Effekt im Spiel sichtbar ist, spricht man von Pop-Up. Beim Draw-In ploppen Objekte nicht ins Bild, sondern blenden sanft ein.

Progressive (Scan)

Während Standard-TVs nur flimmerbehaftete Halbbilder erzeugen, kommt man bei Progressive Scan in den Genuss von Vollbildern. Dadurch ergibt sich ein flimmerfreies und angenehmeres Bild.

Ruckeln

Aufwändige Grafik-Szenarien benötigen große Rechenleistung. Schafft die Hardware die Bildberechnung nicht, bricht die Framerate ein – das Spiel ruckelt anstatt flüssig zu laufen. Siehe auch Slowdowns.

Slowdowns

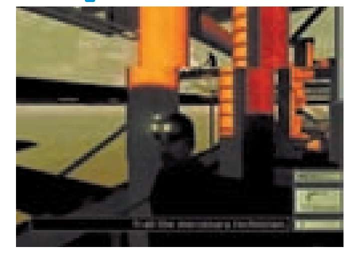
Die Ursache von Slowdowns ist die gleiche wie beim Ruckeln: ein zu hoher Rechenaufwand. Doch anstatt zu ruckeln, verwenden manche Spiele den Kniff, den gesamten Spielablauf – sprich: Spieltempo – zu verlangsamen.

Streaming



Darunter versteht man das gleichzeitige Auslesen von Bild-, Video- oder Spieldaten von einem Datenträger (Disc, Server oder Festplatte) und deren Verwendung im Spiel. Aufwändige Spielinhalte übersteigen die Kapazität des Arbeitsspeichers und müssen deshalb nachgeladen werden. Typisches Beispiel für Streaming ist die "Grand Theft Auto"-Reihe (Bild oben).

Tearing



Beim Tearing zerreißt das aktuell dargestellte Bild (Frame) horizontal, was meist bei schnellen Bewegungen und Kameraschwenks auftritt. Erst am Ende einer derartigen Bewegung fügt sich das Bild wieder passend zusammen. Der Grund: Der Grafikprozessor kommt mit der Darstellung der Frames nicht mehr nach.

Textur

Texturen werden wie Tapeten auf Polygone aufgezogen (auch Mapping genannt) und verleihen Spielewelten ein realistisches Aussehen. Dazu verändern sie nicht nur die Oberfläche eines 3D-Objekts, sondern auch dessen Oberflächeneigenschaften. Ebenso entstehen menschliche Gesichtszüge (Bump Mapping, Normal Mapping) oder Lichtreflexionen (Light Mapping).


10/07 bis
11/07
SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE
MOBILE GAMER
AUSGABE 9 CyberMedia € 3,50
Schweiz sfr 7,00 / Österreich € 4,00 / BeNeLux € 4,15
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,75
FINAL FANTASY
GROSSES SPECIAL
• Rückblick alle Spiele seit 1987
• Vorschau alle Neuheiten für DS und PSP
• Test und Tipps zu Final Fantasy Tactics für die PSP
THE LEGEND OF ZELDA Phantom Hourglass
XXL-Test: 93% Spielspaß für das ultimative Action-Adventure
GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS
Grafik-Gigant: Episches Action-Spektakel im alten Griechenland
MONSTER HUNTER FREEDOM 2
Geheimtipp für Dino-Jäger: Test des PSP-Hits
DRAGON BALL Z Goku Densetsu
Exklusiv für DS: Pfiffiges Kartenspiel zum Anime
UNDERCOVER Doppeltes Spiel
Test & Tipps zum spannenden Grafik-Adventure
MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN
Das Mega-Duell: Sonic und Mario als Spitzensportler. Wir haben's gespielt!
NEUE SERIE
Gehirn-Jogging & Co.
Alles über Gelegenheitsspiele: News & Tests auf 6 Seiten
4 196933 403509 11

ONLINE

ONLINE-NACHTEST

Two Worlds

360



360 Passt auf, dass Ihr nicht abbremsen müsst: Beim Wettrennen manövriert Ihr den Gaul durch allerhand verzwickte Schikanen.

In den fünf Online-Modi von "Two Worlds" ziehen die bis zu acht Spieler nicht gemeinsam durch die Abenteuerwelt, sondern veranstalten ein kleines Ritterturnier: Man wetteifert in den Disziplinen Deathmatch, Überfall, Monsterjagd, Pferde stehlen und Pferderennen. Diese finden nicht in der offenen Rollenspielwelt, sondern in speziellen Arenen statt – etwa beim Pferderennen darf man zwischen vier abgesperrten Kursen wählen. Die originellen Ritterspiele sind zwar eine ansprechende Abwechslung zum Abenteuer, aber insgesamt recht knapp und unspannend ausgefallen: Zum Trainieren des Helden eignen sie sich nicht und die Bestenliste motiviert kaum.

TWO WORLDS

Hersteller Zuxxez

SPIELSPASS

Xbox 360	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

78 von 100

FAZIT: In der Rollenspielwelt bleibt Ihr weiterhin solo: Das Ritterturnier mit fünf Disziplinen wird in Arenen veranstaltet.

TEST ZUSATZ-INHALTE

MotorStorm

PS3



PS3 Die grafischen Unterschiede bei der neuen 'Coyote Rache'-Piste halten sich zwangsläufig in engen Grenzen.

Es hat zwar eine ganze Weile gedauert, aber nun gibt's endlich die versprochenen Erweiterungspacks für Sonys spektakuläre Offroad-Raserei "MotorStorm". Beim 'VIP-Pass Coyote Revenge'-Set erhaltet Ihr die gleichnamige Extra-Strecke, die sich als optisch etwas aufgefrischte Rückwärtsvariante der 'Coyote Rage'-Piste entpuppt. Dazu gibt's eine neue Wettbewerbsreihe, die Ihr unter einem eigenen Menüpunkt findet, sowie zwei zusätzliche Vehikel und den Eliminierungs-Rennmodus, bei dem nach jeder Runde der Letztplazierte rausfliegt. Diese Ergänzungen sind alle sinnvoll, für sechs Euro kann man aber auch etwas mehr erwarten. Wirklich dreist ist allerdings das ebenso erhältliche erste Fahrzeugpack, bei dem Ihr für zwei weitere Boliden gleich 2,49 Euro abdrücken sollt.

MOTORSTORM

Hersteller Sony
Preis ca. 6 Euro

NEUERUNGEN
» 1 neue Strecke
» 2 weitere Fahrzeuge
» Eliminierungs-Rennmodus

LOHNT ES SICH?
Pflichtkauf
Für Fans
Uninteressant

Xbox 360 Messenger Kit

360 » Microsoft » ca. 30 Euro

HARDWARE • Seit Microsoft die Xbox 360 durch die Messenger-Einbindung im letzten Dashboard-Update mit deutlich mehr Textchatmöglichkeiten ausstattete, hatten unterhaltungswillige Benutzer zwei Möglichkeiten: ein USB-Keyboard anstöpseln oder die mühsame Software-Alternative benutzen. Das Messenger Kit liefert Euch nun eine kleine, aber feine Aufstecktastatur, die sich nahtlos zwischen die Griffe des Joypads einfügt. Die Buchstaben sind nach deutschem 'QWERTZ'-Standard angeordnet, nur die Umlaute müssen per Extrastaste aktiviert werden, aber auch das klappt prima. Ein neues Headset ist ebenfalls dabei, weil das alte nicht mehr passt. Eigentlich alles prima, nur eine Sache schmerzt: Nicht alle Spiele unterstützen das Keyboard, inbesondere bei "Phantasy Star Universe" könnt Ihr nicht damit tippen.

Fazit: Ergonomisch gelungene und rundum praktische Mini-Tastatur, die aber leider (noch) nicht überall einsetzbar ist.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

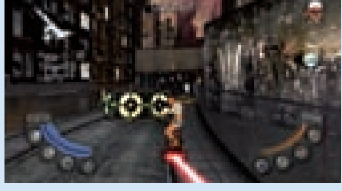
Street Trace: NYC

360



360 Trist und trotzdem unübersichtlich: Die Arenakämpfe von "Street Trace: NYC" verlaufen grundsätzlich völlig chaotisch.

Schon auf der letztjährigen X06-Veranstaltung konnten aufmerksame Besucher am Xbox-Live-Arcade-Stand einen ersten Blick auf "Street Trace: NYC" erhaschen, danach wurde es lange still um das futuristische Hoverboard-Geflitze. Jetzt gibt's das fertige Spiel zum Download und man würde sich wünschen, es wäre im Entwickler-Nirwana gelandet. Das Resultat entpuppt sich nämlich schnell als liebloser "Twisted Metal"-Klon, an dem kaum etwas stimmt: Die Grafik ist zwar schnell, aber langweilig gestaltet, während die Kamera konfus durch die Gegend schwenkt – zusammen mit der arg sensiblen Steuerung führt das zum Dauerchaos. Wild herumeiernde Gegner und ein unnötig kompliziertes Waffensystem erledigen den Rest – Finger weg!



360 Die Renndisziplinen kranken an irritierender Kursführung und Kamera.

STREET TRACE: NYC
Hersteller Microsoft
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Spaßfreies Action-Debakel mit dröger Optik, mieser Aufmachung und hypernervöser Steuerung.



PixelJunk Racers

PS3 » Q-Games » 4. Quartal

Wer glaubt, dass es nicht mehr kleiner geht als bei den "Micro Machines", den belehrt "PixelJunk Racers" eines Besseren. In einer gewitzten Mischung aus dem Automaten-Oldie "Super Sprint" und klassischen Modellrennbahnen flitzt Ihr mit Winzautos über bildschirmgroße Kurse und wechselt zwischen festgelegten Spuren, um dem Verkehr auszuweichen. Klingt sehr simpel, ist aber dank vieler origineller Spielmodi unterhaltsam – hoffentlich kommt's auch bald nach Europa.

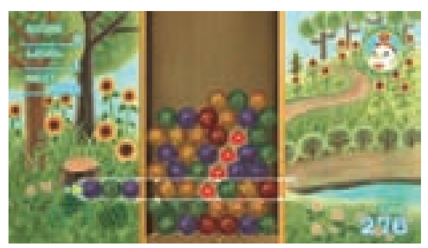


PS3 Furiose Futzel-Rennen: Bei den kleinen Flitzern kommt es auf gute Reaktionen an.

Piyotama

PS3 » Sony » 4. Quartal

Zum Schnäppchenpreis von gerade mal drei Dollar gibt's die bunte Kugelknobelei "Piyotama" in den USA: Von oben fallen nach und nach verschiedenfarbige Eier in eine Röhre, die Ihr durch das Aneinanderfügen von mindestens vier gleichen ausbrüten sollt. Dabei könnt Ihr die Kugeln nur horizontal um jeweils drei Stellen verschieben oder durch Padschütteln etwas durcheinanderwirbeln. Das schränkt Euch leider mehr ein als nötig und macht das Spiel etwas konfus und zufällig – wohl auch darum ist's so günstig.



PS3 Da wird doch die Henne verrückt: Das Eierbrüten ist komplexer als gedacht.

Neue Download-Spiele: Ende August / Anfang September

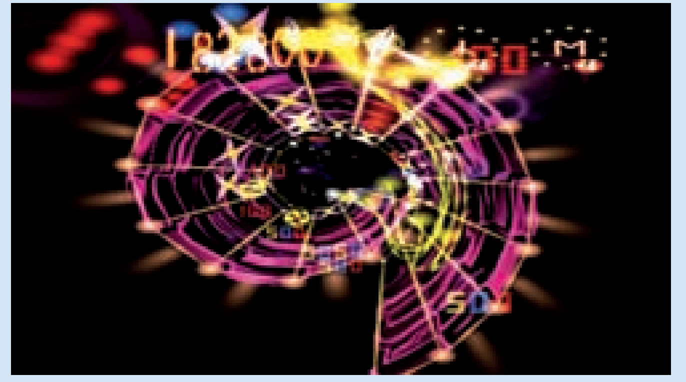
Spiel	Hersteller	System	Ursprung	Beschreibung	Preis	Wertung
Cyberball 2072	Midway	360	Arcade	Flottes American Football mit Robotern: skurril, aber kurzzeitig ganz nett.	5 €	4 von 10
Fata Fury Special	SNK Playmore	360	Neo Geo	Der furiose Beat'em-Up-Klassiker macht auch als Arcade-Download eine gute Figur.	5 €	7 von 10
Sonic the Hedgehog 2	Sega	360	Mega Drive	Der flinke Igel rast diesmal im Team: dank Online-Koop immer noch reizvoll.	5 €	7 von 10
Space Giraffe	Llamasoft	360	–	Schriller "Tempest"-Verwandter mit Grafik-Overkill (Test auf Seite 72).	5 €	7 von 10
Street Trace: NYC	Microsoft	360	–	Ein Vollflop: grottiger "Twisted Metal"-Verschnitt mit Hoverboards (Test auf Seite 71).	10 €	2 von 10
Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix	Capcom	360	Arcade	Der knifflige Knobler hat sich seinen Charme bewahrt: dank komplexer Combo-Logik etwas für Könner, die sich auch über ein paar frische Spielmodi freuen werden.	10 €	7 von 10
Bonk 3: Bonk's Big Adventure	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Routinierte Fortsetzung der Kopffüßler-Hüpferei mit einigen netten Ideen. So schrumpft Ihr wie in "New Super Mario Bros." auf Däumlinggröße oder mutiert zum Pixelkoloss.	6 €	7 von 10
Crack Down	Sega	Wii	Mega Drive	Technisch veraltetes, aber ganz spaßiges Actionspiel mit "Metal Gear"-Anleihen.	8 €	5 von 10
ESWAT: City Under Siege	Sega	Wii	Mega Drive	Ordentliches, aber uninspiriertes Jump'n'Shoot im "Robocop"-Stil.	8 €	5 von 10
Ghouls'n Ghosts	Capcom	Wii	Mega Drive	Dezent überflüssig: Holt Euch lieber die bessere SNES-Variante "Super Ghouls'n Ghosts".	8 €	6 von 10
Lunar Pool	Nintendo	Wii	NES	Kuriose Billard-Variante mit seltsamer Kugelphysik – muss man nicht gespielt haben.	5 €	4 von 10
Mario's Super Picross	Nintendo	Wii	SNES	Unterhaltsame Zahlenrätselei, die es bisher nur in Japan gab (Test auf Seite 73).	9 €	8 von 10
Neutopia	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Dreiste "Zelda"-Kopie, die sich heute aber fast besser spielt als das Vorbild.	6 €	6 von 10
Neutopia II	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Abgesehen von minimalen Änderungen dasselbe Spiel wie Teil 1.	6 €	6 von 10
Shining in the Darkness	Sega	Wii	Mega Drive	Charmanter, aber angestaubter Rollenspiel-Klassiker (Test auf Seite 73).	8 €	5 von 10
Sonic the Hedgehog 3	Sega	Wii	Mega Drive	Flotter, grafisch toller Hüpfspaß mit dem blauen Kult-Igel (Test auf Seite 73).	8 €	7 von 10
Super Mario Bros: The Lost Levels	Nintendo	Wii	NES	Bei den "Lost Levels" (in Japan: "Super Mario Bros. 2") handelt es sich um eine schwerere, modifizierte Version von "Super Mario Bros.". Achtung: nur bis Ende September verfügbar!	6 €	8 von 10
Vegas Stakes	Nintendo	Wii	SNES	Virtuelles Glücksspiel: Blackjack, Roulette, Slot-Machine, Seven-Card-Stud-Poker und Craps.	8 €	4 von 10
Wrecking Crew	Nintendo	Wii	NES	Fast vergessener Auftritt von Mario: Geschicklichkeitsspiel im "Donkey Kong"-Stil.	5 €	5 von 10

Stand vom 14.09.07

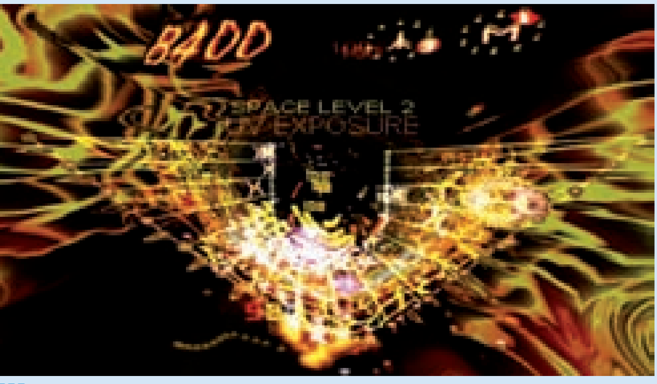
TEST DOWNLOAD-SPIEL

Space Giraffe

360



360 Einige Levels piesacken Euch mit besonders fiesen Formen: Diese Schnecke ist allerdings überraschend leicht zu meistern.



360 Screenshots geben "Space Giraffe" nur begrenzt wieder: In Bewegung ist das Chaos dann doch (etwas) übersichtlicher.

"Space Giraffe" ist nicht Tempest! Das behauptet gleich der erste Satz in der Anleitung zu Jeff 'Llamasoft' Minters neuem Werk. Und er hat Recht damit: Zwar sieht die intensive Ballerei nicht nur auf den ersten Blick dem erfolgreichsten Spiel ("Tempest 2000") des skurrilen Coders sehr ähnlich, grundlegende Elemente sind aber tatsächlich anders angelegt. Um nämlich auf hohe Punktzahlen zu kommen, dürft Ihr die aus den Röhrenkonstrukten auf Euch zueilenden Feinde nicht einfach abknallen: Stattdessen zahlt es sich aus zu warten, bis eine Horde oben am Gitter versammelt ist und Ihr sie dann mit Schwung herunterschubst – allerdings geht das nur gut, wenn Ihr durch gezielte Schüsse die 'Power-Zone' aufrecht erhaltet...

Was reichlich wirr klingt, ist in seinen Grundzügen dank eines guten Tutorials schnell kapiert, so dass Ihr für die kommenden 100 Levels ordentlich vorbereitet seid. Um wirklich mit "Space Giraffe" klar zu kommen, braucht es aber mehr als nur das Verständnis der Regeln: Auf dem Bildschirm wabert und pulsiert es psychedelisch, als ob Eure Xbox 360 einen Drogenrausch hätte – der implementierten 'Neon'-Visualisierung von Minter sei Dank. Das sieht nicht nur knallbunt und wild aus, sondern ist leider auch die Ursache für einige Macken: So kommt es immer wieder vor, dass Ihr im bunten Chaos Schüsse und Gegner nicht bemerkt und deshalb Leben verliert, auch die Kollisionsabfrage ist nicht immer perfekt. Wer sich darauf einlassen will, wird's aber verschmerzen, denn letztlich ist "Space Giraffe" ein typisches Minter-Spiel: Entweder man liebt es oder man hasst es.

SPACE GIRAFFE

Hersteller Llamasoft
Preis ca. 5 Euro

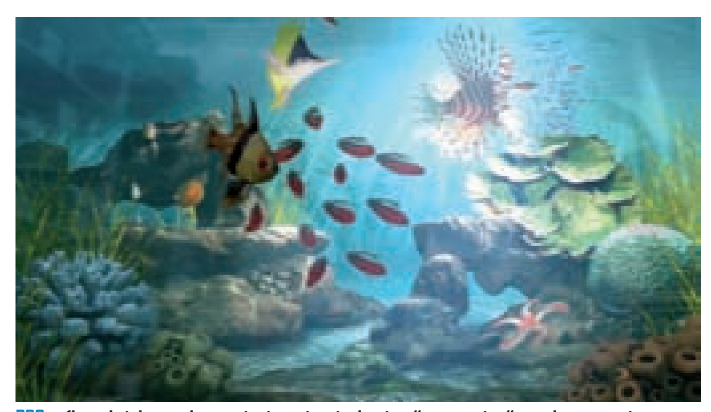
FAZIT: Psychedelische Dauerballerei mit netten Kniffen, die zwischen Genie und Chaos schwankt.

SPIELSPASS



Aqua Vita

PS3



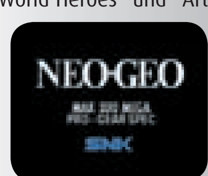
PS3 Pflegeleicht und neugierig: Die Fische im "Aqua Vita"-Becken reagieren auf Eure Handbewegungen – aber nur, wenn sie gerade wollen.

DOWNLOADS • Wenn "Eye of Judgment" mitsamt der neuen Kamera 'PlayStation Eye' (siehe unten) Ende Oktober in den Läden steht, will Sony Käufern des nicht ganz billigen Sets (runde 100 Euro werden fällig, für die Hardware alleine steht noch kein Termin bzw. Preis fest) noch ein paar zusätzliche Anwendungsmöglichkeiten für die frische Peripherie bieten. Neben den beiden rechts getesteten Spielen soll es dann im PlayStation Store auch "Aqua Vita" geben. Dahinter verbirgt sich nichts anderes als ein virtuelles Aquarium: Ihr könnt bestimmen, welche Fischarten (sieben stehen zur Verfügung) darin rumschwimmen, außerdem lassen die sich durch fröhliches Herumwedeln gelegentlich etwas rumscheuchen oder anlocken. Mehr Interaktion konnten wir nicht entdecken – wieso das Ganze nicht als Bildschirmschoner ohne Kamera erhältlich sein wird, ist nicht bekannt.



KURZMELDUNGEN

GAMES • Jetzt ist es offiziell: SNK Playmore wird zukünftig Neo-Geo-Spiele zum Download auf dem Wii anbieten. Als erste Serien, die erhältlich sein werden, wurden bislang "Fatal Fury", "World Heroes" und "Art of Fighting" genannt. Genaue Termine stehen noch nicht fest, der voraussichtliche Preis dagegen schon: Satte 900 Punkte (9 Euro) werdet Ihr berappen müssen – hoffentlich gibt's dann aber auch eine vernünftige PAL-Anpassung und/oder 60 Hz dazu.



GAMES • Auch TurboGrafx-16-Fans erwartet zukünftig interessantes Download-Futter: Hudson will noch dieses Jahr fünf CD-ROM-basierte Spiele per Virtual Console anbieten, 2008 stehen gleich zehn an. Kosten wird jeder Titel 800 Punkte bzw. 8 Euro. Was genau kommt und wie das Problem der geringen Größe des Wii-internen Speichers gelöst werden soll, ist noch nicht bekannt.

GAMES • Schon bevor die eigentliche Tokyo Game Show beginnt, sorgte Microsoft bei einer Pressekonferenz in Japan für die ersten verheißungsvollen Online-Ankündigungen. Der Nachschub für die Xbox Live Arcade wächst stetig und kann mit klangvollen Namen und Umsetzungen aufwarten. Neben den bereits bekannten "Exit" und "Every Extend Extra Extreme" gesellen sich demnächst zwei bislang nur als Gerücht gehandelte Nippon-Hochkaräter dazu: Tetsuya Mizuguchis synästhetisches Meisterwerk "Rez" (Bild) und das Dreamcast-Kult-Shoot'em-Up "Ikaruga" wurden offiziell bestätigt.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Operation Creature Feature

PS3



PS3 Als Monsterretter müsst Ihr gelenkig sein: Die knappen Korridore sorgen für so manche Verrenkung auf dem Weg zum Ausgang.

Betätigt Euch als Beschützer wehrloser Monster, die aus dunklen Verliesen fliehen müssen, bevor ihnen das Ende droht: Im Gegensatz zu den stets mobilen "Lemmings" sind die knuffigen Bestien aber bewegungsfaul, weshalb Ihr sie mit Euren Händen aufsammeln und durch die engen Gänge der bildschirmgroßen Levels schubsen müsst. Die Kameraabfrage funktioniert gut, problematisch wird's allerdings durch ein paar Tücken im Spielprinzip: Ihr verliert die Kerlchen schnell wieder, wenn Ihr mal stillsteht – und so genau klappt's mit der Steuerung dann doch nicht, weshalb gelegentlich Frust entsteht.

OPERATION CREATURE FEAT.
Hersteller Sony
Preis noch nicht bekannt

SPIELSPASS

FAZIT: Nett gemachte Monsterrettung mit guter Kameranutzung, jedoch nicht völlig ausgereift.



6 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

The Trials of Topoq

PS3



PS3 Nein, Ihr seht nicht doppelt: Auf jeder Ebene seht Ihr Euer Bild, den Boden beeinflusst Ihr aber nur dort, wo gerade die Kugel rollt.

Viel Feingefühl und vorausdenkende Planung braucht Ihr bei den "Topoq"-Herausforderungen: Es geht stets darum, eine Kugel zum Ziel zu rollen und dabei mal eine bestimmte Anzahl an Objekten zu sammeln, mal Gegnern auszuweichen oder einfach schnell zu sein. Ihr steuert die Murmel aber nicht direkt, sondern könnt durch Körpereinsatz die Bodenplatten anheben, um damit Gefälle zu erzeugen. Das funktioniert ordentlich, ist aber etwas fummelig, wenn die Kugel z.B. mal wieder in einer Ecke steckt. Wie bei "Creature Feature" ist zudem das Drumherum wie die Anleitung etwas spartanisch geraten.

THE TRIALS OF TOPOQ
Hersteller Sony
Preis noch nicht bekannt

SPIELSPASS

FAZIT: Solider Geschicklichkeitstest, der die Kamera gut nutzt, aber etwas pingelig ist.



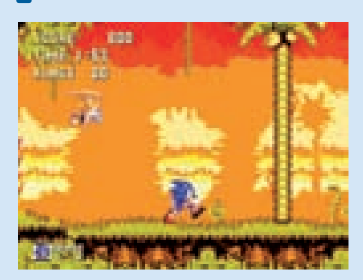
6 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Sonic the Hedgehog 3

Wii (Mega Drive)

Grafisch hat Sega beim dritten "Sonic" ordentlich draufgelegt: Die Levels fallen plastischer, farbenfroher und abwechslungsreicher aus als in den Vorgängern. Dazu gesellen sich gelungene Neuerungen wie Snowboard-Ausflüge oder Schutzschilde. Sehr angenehm auch, dass Ihr Eure Fortschritte dank der Speicherfunktion festhalten dürft. Serientypische Krankheiten wie unfaire Stellen finden sich aber auch im dritten Teil wieder. Insgesamt stellt "Sonic the Hedgehog 3" aber knapp den besten Teil der Trilogie dar.



SONIC THE HEDGEHOG 3
Hersteller Sega
Preis 8 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Optisch imposante Tempohatz mit abwechslungsreichen Levels und netten Neuerungen.



7 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Shining in the Darkness

Wii (Mega Drive)

Den RPG-Oldie zu bewerten, ist eine schwierige Sache: Einerseits spielt sich der Dungeon-Crawler etwas altmodisch (trotz der frei drehbaren 3D-Kamera), andererseits besticht das Spiel auch heute noch durch seine hübsche Comic-Grafik und den eingängigen Soundtrack. Schade nur, dass der Forscherfreiraum sehr eingeschränkt ist. So treibt Ihr Euch in den drei immer gleichen Locations herum: einem Schloss, einem Dorf und dem Kerker. Wer etwas antiquierte Rollenspiele mag, greift zu, alle anderen lassen's links liegen.



SHINING IN THE DARKNESS
Hersteller Sega
Preis 8 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Spielerisch angegrautes, aber optisch charmantes Rollenspiel-Urgestein.



5 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Mario's Super-Picross

Wii (SNES)

Im Zuge der 'Hanabi Wochen' bringt Nintendo einige Spiele auf die Virtual Console, die es bisher nie im Westen gab. Dazu gehört mit "Mario's Super-Picross" eine Grübelei, die auch heute noch frisch ist – DS-Besitzer können's dank "Picross DS" bezeugen. Wie gehabt löst Ihr rund 250 Bilderrätsel anhand von Zahlentipps, die Steuerung klappt mit dem Pad sehr gut. Ärgerlich nur, dass Nintendo zwar den Download-Preis anhebt, aber dafür nicht mal die japanische Sprache im Spiel übersetzt – das ist schon dreist.



MARIO'S SUPER-PICROSS
Hersteller Nintendo
Preis 9 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Etwas spartanisch präsentierte, aber gelungene Knobelei mit großem Umfang.



8 von 10

IMPORT

KERNSCHMELZE



GAMES • Das ist Fischaufzucht der nächsten Generation: In "theta", Nintendos neuestem Puzzlespiel, verwandelt Ihr in drei Spielmodi ein verdrecktes Aquarium in ein Unterwasserparadies. Im Drehpuzzle-Modus sammelt Ihr von oben herabfallende Atome, die Ihr dann im Kombinations-Modus zur Fusion bringen müsst (siehe Bild links). Je mehr Fusionen Euch gelingen, desto sauberer wird das Wasser. Sobald das Becken bewohnbar ist, siedeln sich die ersten Meeresbewohner an, die Ihr fortan im Aquarium-Modus bestaunen könnt. Ob europäische Knobel-Fans bald Gewässer reinigen dürfen, steht noch nicht fest.



HORROR IN PLASTIK

MERCHANDISE • Zum zehnjährigen Jubiläum der indizierten zweiten "Resident Evil"-Episode veröffentlichen die Actionfiguren-Profis NECA in Zusammenarbeit mit Capcom diverse Figuren – Licker, Tyrant, Zombie & Co. sehen zum Gruseln echt aus.

PLATTENDREHER

GAMES • Um den zehnten Geburtstag der Bemani-Serie zu feiern, hat Konami Japan die Heimfassung von "Beatmania IIDX DistortеD" in einer opulenten Special-Edition veröffentlicht. In der schwarzen Blechbox findet Ihr neben dem Spiel u.a. die 'Visual Emotions DVD', ein Poster und die 'Cardinal Gate'-Musik-CD. Das Spiel selbst beinhaltet sowohl 55 neue Titel als auch 20 Tracks älterer Teile.



PS2 Für die üppig ausgestattete Sammlerbox blecht Ihr ca. 120 Euro.

DS SIEHT ROT/SCHWARZ

HARDWARE • In den USA gibt's den DS seit Kurzem im schicken rot-schwarzen Gewand – allerdings nur im Bundle mit "Brain Age 2". Für 150 Dollar erhaltet Ihr nicht nur Spiel und Hardware, sondern eine Tasche für das Handheld obendrein. Ein fairer Deal, zumal die neue Farbvariante einen edlen Eindruck macht.

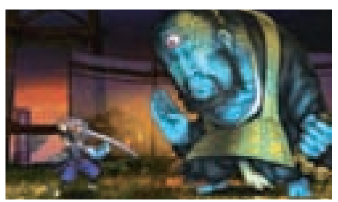
10 IMPORTANT IMPORTS

DIE INTERESSANTESTEN US- UND JAPAN-VERÖFFENTLICHUNGEN

Titel	Entwickler	System	Preis	Land	Datum
Ace Combat 6: Fires of Liberat.	Namco-Bandai	360	55 €	USA	23. Oktober
Arcana Heart	AQ Interactive	PS2	50 €	Japan	11. Oktober
AR Tonelico II: Sekai ni...	Banpresto	PS2	55 €	Japan	25. Oktober
Coded Arms Contagion	Konami	PSP	40 €	USA	im Handel
Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	PSP	40 €	Japan	im Handel
Dance Dance Rev. Hottest Party	Konami	Wii	60 €	USA	im Handel
Final Fantasy Tactics: War of...	Square Enix	PSP	35 €	USA	im Handel
Lair	Sony	PS3	55 €	USA	im Handel
Jericho	Codemasters	PS3, 360	55 €	USA	23. Oktober
Seaman 2	Sega	PS2	55 €	Japan	18. Oktober

WII-"ODIN SPHERE"?

GAMES • "Oboro Marumasa Youtouden" heißt das neue Baby der "Odin Sphere"-Macher – und ein einfach zu steuerndes Action-RPG soll es werden. Ihr stromert mit Kisuke oder Momohime durch märchenhafte Bilderbuchhintergründe und gebt bizarren Bösewichten mit Remote-Wacklern Saures. Ein Release-Termin steht noch nicht fest, der Fertigungsstand soll bei 30% liegen.



Wii Genialer Stil – so muss 2D-Grafik heutzutage aussehen.

IMPORT-TICKER » +++ **Ballerspaß?** In Tokio finden derzeit Locaction Tests zum Vertikal-Shooter "illvero" von Milestone statt. +++ **Schickes Bundle:** Passend zu "Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates" gibt's einen weißen DS Lite mit dem passenden Logo. +++ **Endlich:** Treasure entwickelt einen Nachfolger zu "Bangai-oh" – exklusiv für DS +++ **Robo-Kampf:** Am 25. Oktober erscheint der 31. Teil der Sega Ages 2500-Serie – "Dennou Senki Virtual On". +++

Shin Megami Tensei: Persona 3



PS2 Bei den Kämpfen nutzt Ihr die Waffe oder den Zauber der Persona: Die Attacken lassen sich zu turbulenten Combos und Teamattacken verbinden.



PS2 Zur dunklen Stunde verwandelt sich die Schule in den Thebel-Turm: Mit Radar und per Funkkontakt sucht Ihr paranormale Vorkommnisse.

INFOS

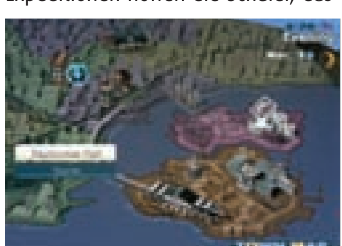
System	PS2 (US-Import)
Entwickler	Atlus, Japan
Hersteller	Atlus
Genre	Rollenspiel
D-Termin	nicht geplant

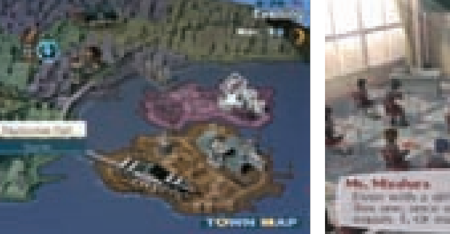
FAZIT

Originelle Alltagssimulation im Anime-Look mit bizarrer RPG-Geisterstunde.

An der Genkkoukan High School in Tokio ticken die Uhren anders: Hier hat der Tag 25 Stunden, auch wenn die meisten Schüler die finstere Stunde zwischen zwölf Uhr nachts und null Uhr morgens verschlafen. Nur wenigen Auserwählten ist es vergönnt, diesen Zeitraum wahrzunehmen und in das Reich zwischen Realität und Traumwelt einzutauchen. Als Neuling an der Genkkoukan High müsst Ihr sowohl den Schulalltag als auch die nächtlichen Eskapaden unter einen Hut bekommen: Ihr spielt das Abenteuer in Tagen, die jeweils aus mehreren Episoden bestehen – von der Gerüchteküche in der Aula über den Flirt in der Einkaufspassage bis hin zum Büffeln im Wohnheim. Dabei gilt es mit Hilfsbereitschaft und feinfühligen Antworten Freundschaften zu vertiefen und neue Kontakte zu knüpfen, um die Persönlichkeit des Helden zu stärken. Auch Bildung und Verfassung spielen eine wichtige Rolle: Wer die halbe Nacht in der Disse abfeiert, muss im Unterricht Schlaf nachholen. Deshalb müsst Ihr Euch die nötige Frische erspielen, um mit den Kameraden vom Geisterjägerclub zu nächtlichen Ausflügen aufzubrechen: Schlag zwölf verwandelt sich das Schulgebäude in einen magischen Turm, dessen Stockwerke bei jedem Besuch mit neuer Architektur überraschen – mit zahlreichen Expeditionen hoffen die Schüler, das Geheimnis um die dunkle Stunde zu lüften. Dem jeweils dreiköpfigen Team laufen dabei allerhand Monster über den Weg, die Ihr umschleicht oder angreift: Gekämpft wird rundenweise, dabei kommen wie in früheren Episoden nach und nach alle Facetten der Persönlichkeiten Eurer Helden zum Einsatz – diese 'Persona' lassen sich entdecken und beschwören. Mit Elementen einer Alltagssimulation bietet "Persona 3" Fans des Übersinnlichen eine interessante Herausforderung: Nachts spielt Ihr den geheimen Monsterjäger, der tagsüber sein Leben auf die Reihe bekommen muss. Obwohl witzige Szenen und viele Entscheidungen den Alltag auflockern, sind doch weite Strecken des Abenteuers reines Palaver. Das ungewöhnliche Studentenabenteuer erscheint in den USA als luxuriöse Sammlerbox (siehe Bild unten): Dem Spiel liegt sowohl ein 52-seitiges Artbook als auch eine Audio-CD mit 18 Tracks des vielseitigen Soundtracks bei. Komponist Shoji Meguro präsentiert seine groovigen Interpretationen von Hip-Hop, Techno, J-Pop, Funk und Jazz. *oe*

Testmuster von ACME; www.acme-online.nl





PS2 In Tokio (links) wird tagsüber und nachts Unterhaltung geboten, allerdings dürft Ihr dabei den Schulalltag (rechts) nicht vernachlässigen!



PERSONA 3

» meistert den Schulalltag
» Monsterjagd zur Geisterstunde
» schaurige Präsentation im Anime-Stil

PlayStation2

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 6
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 81 von 100



Wild Arms 5

INFOS

System	PS2 (US-Import)
Entwickler	Media Vision, Japan
Hersteller	Sony
Genre	Rollenspiel
D-Termin	1. Quartal 2008

FAZIT

Brauchbare, aber keineswegs fesselnde Schatzsuche nach bewährter Machart.

Der Bitmap-Erstling für die PSone verzückte mit mächtiger Oberwelt, massig kniffligen Rätseln und reichlich Humor, dem konnten die 3D-Nachfolger von "Wild Arms" bislang nicht das Wasser reichen. Auch in der fünften Episode (in den USA als '10th Anniversary Edition' mit dickem Artbook erschienen) dreht sich alles um blaue Bohnen und die antiken Golems, mächtige Roboter mit magischem Antrieb. Abenteurer Dean Stark und seine Freundin Rebecca Streisand finden einen Golemarm, in dessen Faust das Mädel Acril schlummert – wie sie dort hin kam und welches Geheimnis die Golems bergen, das gilt es auf der Reise durch die Welt Filgaia herauszufinden. Diese erforscht Ihr komplett in 3D, dabei helfen Euch Kompass und Automap: Die Landschaften sind in Abschnitte unterteilt, die durch Tore verbunden sind. Weil dabei Parallelrouten möglich sind, lassen sich Zeiger einblenden, die Tore zu unerforschten und bereits besuchten Abschnitten markieren – die Orientierung ist gewöhnungsbedürftig, klappt mit etwas Übung aber ganz gut. Natürlich entdeckt Ihr zahlreiche Städte, Festungen und Tempel, in denen Ihr weitere Golemelemente ausbuddelt: Wie in früheren Episoden müsst Ihr dabei etliche Kraxel- und Denkaufgaben lösen, z.B. Kisten auf Schalter schieben oder daraus Treppen bauen. Das ist zwar alles nicht neu, spielt sich dank reichlich Abwechslung aber unterhaltsam. Zudem erfordert wie im Vorgänger das Hex-Kampfsystem neuartige Taktiken: Helden und Monster ziehen



PS2 Die Oberwelt sieht schick aus und ist recht verwinkelt.



PS2 Im Gegensatz zu Passanten sind die Helden ansprechend modelliert.



PS2 Manövriert die Helden über die Hex-Felder: Vereinte Kämpfer können zusammenarbeiten, werden aber auch mit einem Schlag getroffen.

über Hex-Felder, um für Nah- und Fernattacken in Stellung zu gehen. Obendrein gibt's den Force-Level, der den Helden mächtige Teammanöver ermöglicht. Leider finden sich in "Wild Arms 5" wenige Herausforderungen für erfahrene Abenteurer: Verlorene Kämpfe lassen sich wiederholen und das eingebaute Hint-System weist Euch jederzeit den Weg zum nächsten Obermotz.

Grafisch erwartet Euch weitgehend Mittelmaß. Die Comic-artigen Figuren sind teilweise recht detailarm und überraschen nur gelegentlich mit dynamischer Gestik. Etwas nervig ist die störrische Kamera, die sich schon mal verhakelt und vielerorts laufend nachgestellt werden muss. Angesichts der hochkarätigen wie reichhaltigen PS2-Rollenspielkonkurrenz werden daher nur Fans der Serie zuschlagen. *oe*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

WILD ARMS 5

- » massig Rätsel und trickreiche Kämpfe
- » altbackene Handlung
- » technisch unspektakulär

PlayStation 2 — **SPIELSPASS**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 6
Sound	8 von 10



Luminous Arc

INFOS

System	DS (US-Import)
Entwickler	Image Epoch, Japan
Hersteller	Atlus
Genre	Strategiespiel
D-Termin	nicht geplant

FAZIT

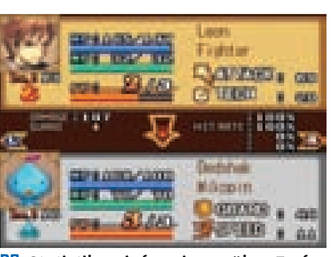
Vergnüglicher, aber in vieler Hinsicht nicht allzu umfangreicher Fantasy-Feldzug.

Im Taktikabenteuer "Luminous Arc" spielt Ihr den Inquisitor, denn Atlus schickt Euch auf Hexenjagd: Die fiesen Weiber wollen die Wiedergeburt Gottes vereiteln! Zum Glück rotten sich eine Handvoll Helden wie Krieger Leon, Bogenschütze Theo und Zauberin Cecille zusammen, um dem wüsten Treiben Einhalt zu gebieten: Ähnlich "Final Fantasy Tactics" zieht Ihr über die Felder einer Oberweltkarte, die Ihr nach und nach erobert. Dabei begegnet Ihr neuen Verbündeten und entdeckt Läden, die Eure Party mit Waffen und Ausrüstung versorgen. Gekämpft wird in etwa 15 mal 15 Felder großen Arenen, durch die Helden und Feinde reihum stürmen. Im Vergleich zum Square-Enix-Vorbild sind Level-Architektur und Charaktersystem aber deutlich simpler ausgefallen: Jede Figur erlernt nur die Talente eines Berufs, dafür können sie zusätzlich die Flashdrive-Manöver ausführen. Für diese Superangriffe müssen die Helden beim konventionellen Schlagabtausch Energie sammeln – das korrekte Timing beim Einsatz macht den Sieg. Mit dem Stylus lassen sich die Kämpfe komfortabel bedienen, außerdem sorgt reichlich Sprachausgabe für eine prächtige Präsentation der Handlung.

Abseits der Karriere dürft Ihr die Partys anderer Abenteurer zu Link- und Online-Duellen fordern, Ihr spielt wahlweise Matches per Freundescode oder Zufallsbegegnungen. Damit ist "Luminous Arc" ein solides Taktikspiel, das mit unkompliziertem Ablauf und vorgegebenen Charakteren Einsteiger behutsam ins Genre einführt. Routinierte Feldherren werden sich dagegen etwas bevormundet fühlen und aufgrund nur 20 Spielstunden über mangelnde Herausforderungen klagen. *oe*



DS Die Kämpfe lassen sich per Stylus oder mit dem Steuerkreuz bedienen.



DS Statistiken informieren über Trefferwahrscheinlichkeit und Schaden.

LUMINOUS ARC

- » unkomplizierte Taktikkämpfe
- » Link- und Online-Matches möglich
- » reichlich Sprachausgabe

DS — **SPIELSPASS**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	8 von 10

72 von 100


PLAY MORE & PAY LOW
>>CHECK OUR SITE FOR RELEASE DATES!<<
COMING SOON!
ACME
THE RPG EXPERTS B.V.
Phone 0700 84342637
Tyrellsestraat 13
6291 AK Vaals
Netherlands
WWW.ACME-ONLINE.NL
SHIPPING UP TO 1.45 EURO IMPORT VIDEOGAMES FROM USA AND JAPAN!
WARENZEICHEN DRITTER WERDEN ANERKANNT.
© 2007 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Designed and developed by Saber Interactive. TimeShift, Sierra and the Sierra logo are either registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. The NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant To Be Play ed" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. The Creative logo, Sound Blaster logo, X-Fi logo, EAX logo, EAX ADVANCED HD logo are registered trademarks of Creative Technology Ltd., in the United States and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation", "PLAYSTATION", and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are property of their respective owners.

Spielend Japanisch lernen

Der DS als Sprachlehrer: Wir zeigen Euch, was Ihr alles braucht, um mit Eurem Handheld Japanisch zu lernen.

Eines vorweg: Japanisch von Null auf lernen könnt Ihr mit keinem der hier vorgestellten Titel, da die Zielgruppe aller Spiele japanische Muttersprachler sind. Ein paar Vorkenntnisse wie das Lesenkönnen der Silbenalphabete Hiragana und Katakana (schlagt hierzu bei Wikipedia den Begriff "Kana" nach) sowie Englisch solltet Ihr schon beherrschen, da Module bis auf einige Ausnahmen durchweg japanisch sind. Seid Ihr gewappnet, habt Ihr drei Möglichkeiten loszulegen.

Lernsoftware

Unter Lernsoftware fassen wir zwei Arten von Spielen zusammen: jene, mit denen Ihr Kanji (die Bildzeichen) lernen könnt, und welche, mit denen Ihr Euer Japanisch auf Vordermann bringt. Bei Ersteren gibt es gar verschiedene Methoden, nach denen Ihr Euch die Zeichen aneignen könnt. Auch die Ausführung variiert: Mal müsst Ihr Zeichen auf dem Touchscreen nachzeichnen, ein anderes Mal die korrekte Aussprache eines Wortes auswählen.

Die zweite Gruppe an Lernsoftware stellen Grammatiktrainer dar. Ziel ist es, Euer Japanisch-Niveau zu steigern, indem Ihr z.B. aus mehreren Satzvariationen die korrekte auswählt. Auch bekommt Ihr Situationen oder Dialoge dargestellt und müsst im Anschluss Multiple-Choice-Fragen dazu beantworten.

Sprachspiele

In dieser Gruppe fassen wir Spiele im eigentlichen Sinne zusammen. Hier steht die Sprache im Vordergrund, sei es in kreuzworträhnlichen Puzzles, oder in "Typing of the Dead"-Manier. Hier müsst Ihr z.B. schnell die Aussprache von Kanji auf den Schirm kritzeln, um Gegner zu besiegen, oder füllt mit einem vorgegebenen Satz an Zeichen ein Spielfeld. Ein Sonderfall ist das neue "Zelda".

Wörterbücher

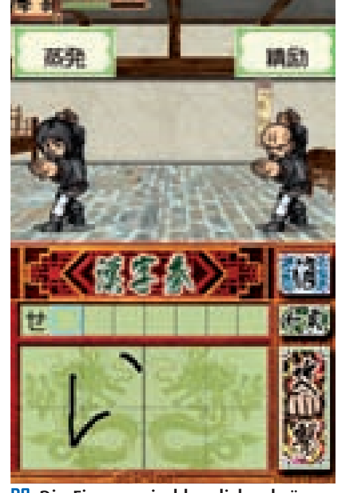
Die einzige Gruppe an Software, die es auch auf Englisch gibt. Es existieren allerdings nur zwei Japanisch-Englisch-Nachschlagewerke für den DS. Diese sind allerdings überaus praktisch, wie Ihr im Kasten rechts oben nachlesen könnt.

Abschließend listen wir einige Titel für Euch auf. Der Tabelle könnt Ihr unabhängig vom Spielspaß entnehmen, welche Aufgaben Euch erwarten, wie hoch der Anspruch an Euer Japanisch und wie groß der Nutzwert des Lernens mit dem Titel ist. Die Module kosten zwischen 30 und 40 Euro und sind ausschließlich als Import erhältlich. Noch mehr Infos gibt es unter http://naruhodojapan.blogspot.com. *jk*

SPRACHSPIEL

Hissatsu Kung-Fu: Kanji Dragon

In der Rolle von Po, einem faulenzenden Martial-Arts-Recken, stellen sich Euch hier diverse finstere Gesellen in den Weg. Diese fegt Ihr zwar mit Handkantenschlägen und flotten Kicks vom Bildschirm, aber Ihr müsst keine komplizierten Buttoneingaben vollziehen. Jeder Eurer Widersacher hat ein Wort über seinem Kopf stehen, dessen Aussprache Ihr auf den Touchscreen pinselt. Vermasselt Ihr zu viele Worte, heißt es "Game Over". Schon auf 'Leicht' passiert das schnell, da der Anspruch an Euer Wissen recht hoch ist. Das Spiel eignet sich daher auch eher zum Wiederholen von gelernten Zeichen als zum Erlernen neuer.



DS Die Figuren sind herrlich schräg.

INFOS

System	DS (Japan-Import)
Entwickler	Success, Japan
Hersteller	Success
D-Termin	nicht geplant

WERTUNG ★★★☆☆

LERNSPIEL

Kageyama Method – Dennou Hanpuku: Tadashii Kanji Kaki to Rikun



DS Übungsaufgabe: Links seht Ihr einen Lückentext, den Ihr rechts vervollständigt.

Dieser Titel richtet sich in erster Linie an Kanji-Lernanfänger. Ihr beschäftigt Euch mit den ersten 1.006 Zeichen, die Japaner in ihren sechs Jahren Grundschule lernen. Strich für Strich wird Euch gezeigt, wie die Zeichen geschrieben werden müssen. Ihr pinselt diese dann auf dem Bildschirm nach. Habt Ihr einige Zeichen intus, geht es zu den Übungen, in denen Erlerntes abgefragt wird. Die Aussprache oder gar die Bedeutung der Zeichen bleibt Euch in diesem Programm jedoch vorenthalten. Hier ist es zwingend notwendig, ein Kanji-Lexikon zur Hand zu haben (z.B. das "Kanji Sonomama Rakubiki Jiten" auf einem zweiten DS).

INFOS

System	DS (Japan-Import)
Entwickler	Shogakukan, Japan
Hersteller	Shogakukan
D-Termin	nicht geplant

WERTUNG ★★★★★

WÖRTERBUCH

Kanji Sonomama Rakubiki Jiten

Mit diesem Modul habt Ihr ein wertvolles Werkzeug zum Japanisch lernen an Eurer Seite, denn es unterstützt die handschriftliche Erkennung von Kanji. Wenn Ihr also ein Wort nicht kennt, schreibt es einfach auf den Touchscreen und Ihr bekommt die Aussprache und eine englische Übersetzung angezeigt. Alternativ könnt Ihr das Programm über eine Softwaretastatur bedienen. Dank vieler Beispielsätze wisst Ihr direkt, in welchem Kontext Ihr das Wort noch benutzen könnt. Auch gibt es eine Jump-Funktion, mit der Ihr zu Einträgen des englischen Teils springen dürft. Zusammen mit dem "Kageyama Method"-Modul könnt Ihr Euch die Kanji von null an autodidaktisch beibringen, vorausgesetzt Ihr seid in der Lage, die in den Silbenalphabeten geschriebene Aussprache zu lesen. Ein weiterer Vorteil des Programmes ist der Preis, denn Ihr erhaltet für 40 Euro ein Programm, welches die gleiche Funktionalität bietet wie ein rund 200 bis 300 Euro teures elektronisches Wörterbuch. Allerdings sind in Letzteren viel mehr Begriffe aus verschiedenen Wörterbüchern gespeichert. Die intuitive Benutzeroberfläche samt Tutorial ist zwar japanisch, aber mit etwas Einarbeitung zu meistern.

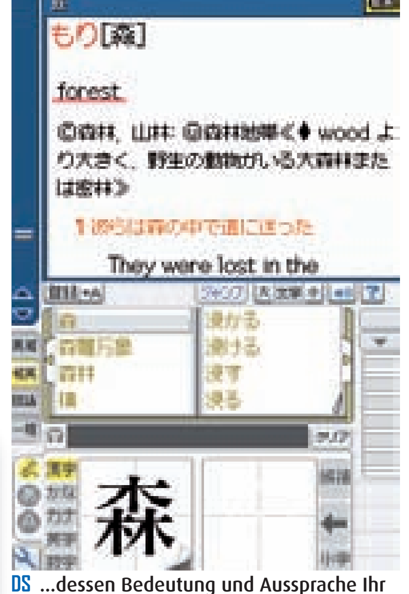


DS Dreamteam: In "Kageyama Method" lernt Ihr die Schreibweise zu einem neuen Zeichen...

INFOS

System	DS (Japan-Import)
Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
D-Termin	nicht geplant

WERTUNG ★★★★★



DS ...dessen Bedeutung und Aussprache Ihr flugs im "Rakubiki Jiten" nachschlagt.

Die interaktiven Japanischkurse im Überblick

LERNPROGRAMME

Titel	Hersteller	Beschreibung	Anspruch	Wertung
200 Mannin no KanKen: Tokoton Kanji Nou	IE Institute	Ähnlich wie bei "Kanken DS" lernt Ihr hier Kanji für Euch oder zur Prüfungsvorbereitung anhand diverser Schreib- und Leseaufgaben. Ist aber nicht ganz so trocken.	★★☆☆☆	★★★★★
Gakken DS: Otona no Gakushuu Kintaichi Sensei no Ninhongo Lesson	Gakken	In verschiedenen Quizspielen werden Eure Fähigkeiten geschult. Teilweise auch mit eher unnützem Vokabular zum Thema Essen. Nur für sehr weit fortgeschrittene Lerner.	★★★★★	★★☆☆☆
Kageyama Method – Dennou Hanpuku: Tadashii Kanji Kaki to Rikun	Shogakukan Production	Zeichen für Zeichen lernt Ihr hier die ersten 1.006 Kanji der Grundschuljahre korrekt zu schreiben. Das Fehlen jeglicher Übersetzung oder Lesehilfen macht den Gebrauch eines zusätzlichen Wörterbuchs unumgänglich. Perfekt für den Einstieg.	★☆☆☆☆	★★★★★
KanKen DS	Rocket Company	In verschiedenen Lese- und Schreibübungen lernt Ihr alle Kanji, die bei staatlichen Kanji-Tests verlangt werden. Aufgabenstellung und Interface sind auch hier komplett japanisch.	★★☆☆☆	★★★★☆
Maru Kaite DonDon Oboeru: Kyoui no Tsugawa Shiki Kanji Kioku Jutsu	Ertain	Ihr lernt, Euch Kanji und Worte, die in fünf Themenbereiche wie 'Buisiness' und 'Alltag' unterteilt sind, besser zu merken, indem Ihr Euch nur die schweren Bestandteile der Zeichen merken sollt. Für fortgeschrittene Lerner, aber die roten Kreise funktionieren.	★★★☆☆	★★★★☆
Minna no DS Seminar: Kanpeki Kanji Ryoku	TDK Mediactive	In verschiedenen Modi wie einem Adventure-Part oder Tests müsst Ihr Kanji lesen und schreiben. Ihr solltet schon über beträchtliches Kanjiwissen verfügen (ca. 1.500 Zeichen), da das Programm eher zum Auffrischen Eures Wissens dient. Für Fortgeschrittene.	★★★★☆	★★★☆☆
Mondai na Nihongo	Hudson	Mittels Multiple-Choice-Fragen und Schreibübungen verpassen Japaner ihrem Japanisch den letzten Feinschliff, um oft gemachte Fehler zu vermeiden. Bringt Euch einen Schritt weiter zum Muttersprachler-Niveau, fordert aber einiges Wissen von Euch. Für Japaner.	★★★★★	★★★☆☆
Shikakui Atama wo Maruku Suru: DS Kanji no Shou	IE Institute	Auch hier werden Euch die Kanji der ersten sechs Schuljahre anhand kleiner Aufgaben vermittelt, inklusive der Bedeutung: Habt Ihr z.B. eine Aussprache eingegeben, wird Euch die Bedeutung des Wortes erklärt – auf Japanisch. Zur Wiederholung auch für Anfänger.	★★☆☆☆	★★★★★
Tadashii Nihongo DS	Mycom	Das Übliche: Per Multiple-Choice-Fragen trainiert Ihr Euer Verständnis und Sprachgefühl. Eher für fortgeschrittene Lerner der Sprache.	★★★☆☆	★★★★☆
Utsukushii Nihongo no Kakikata Hanashikata	IE Institute	Ein "Wir sprechen schönes Japanisch"-Trainer für Frauen, der auch den Weg der Multiple-Choice-Fragen geht. Anfänger halten sich lieber an "Shikakui Atama wo Maruku Suru".	★★★☆☆	★★☆☆☆

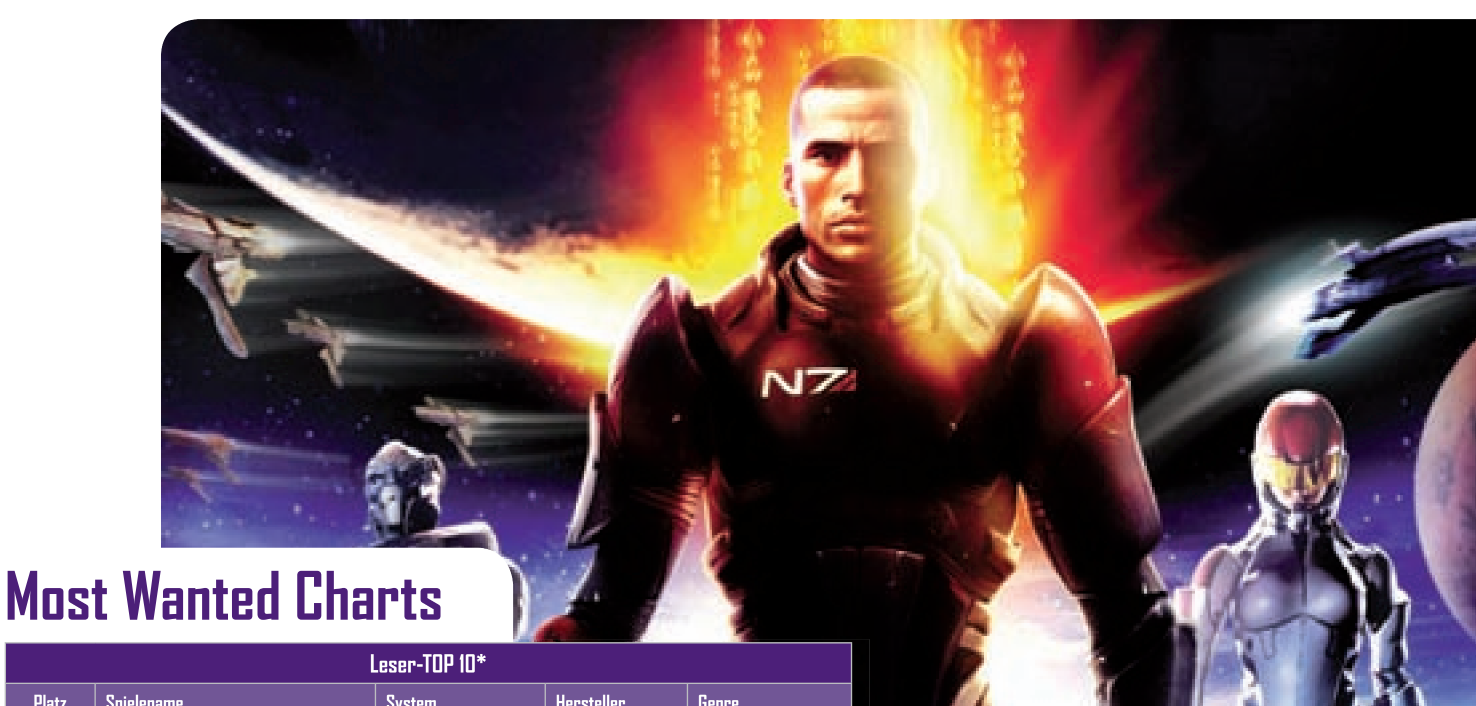
SPIELE

Titel	Hersteller	Beschreibung	Anspruch	Wertung
Hissatsu Kung-Fu: Kanji dragon	Success	Nachfolger zu "Kanji no Wataridori" mit schrägem Eastern-Ambiente. Neu sind Bosskämpfe, in denen Ihr Kanji schreiben müsst. Nur Fortgeschrittene haben hier Chancen.	★★★☆☆	★★★☆☆
Kanji no Wataridori	Success	In "Typing of the Dead"-Manier kommen Gegner auf Euch zu und Ihr müsst schnell die Aussprache der gezeigten Kanji schreiben oder Euch geht der Lebenssaft aus.	★★★☆☆	★★☆☆☆
Kotoba no Puzzle: Mojipittan DS	Namco-Bandai	Füllt mit einem festen Satz an Hiragana das Kreuzwort-Spielfeld aus, um Wörter zu bilden. Sehr spaßig und mit Zweispieler-Modus – auch Anfänger feiern schnell Erfolge.	★☆☆☆☆	★★★☆☆
Yawaraka Atama Juku	Nintendo	In der japanischen Version der "Big Brain Academy" gibt es statt dem Bereich Logica einen mit sprachspezifischen Aufgaben. Macht Laune, der Lernwert ist aber eher gering.	★☆☆☆☆	★★☆☆☆
Motto Nou wo Kitaeru Otona no DS Traing	Nintendo	Die japanische Version von "Mehr Gehirnjogging" bietet viele Kanjiübungen.	★★★☆☆	★★☆☆☆
Zelda no Densetsu: Mugen no Sunadokei	Nintendo	In der japanischen Version des aktuellen DS-"Zelda" könnt Ihr Euch die Aussprache von Kanji anzeigen lassen, indem Ihr mit dem Stylus drauftippt. Die perfekte Leseübung!	★★☆☆☆	★★★★☆

WÖRTERBÜCHER

Titel	Hersteller	Beschreibung	Anspruch	Wertung
DS Rakubiki Jiten	Nintendo	Japanisch-Englisch, Englisch-Japanisch und Japanisch-Japanisch Wörterbuch.	★★☆☆☆	★★★☆☆
Kanji Sonomama Rakubiki Jiten	Nintendo	Wie das "DS Rakubiki Jiten", zusätzlich mit Schrifterkennung von Kanji. Auch hier kommen die Einträge mit vielen Beispielsätzen. Der perfekte Reise- und Studienbegleiter.	★★☆☆☆	★★★★★

INTERAKTIV



Most Wanted Charts

Leser-TOP 10*				
Platz	Spielename	System	Hersteller	Genre
1 ▲	Super Mario Galaxy	Wii	Nintendo	Jump'n'Run
2 ▲	Mass Effect	360	Microsoft	Rollenspiel
3 (neu)	Call of Duty 4: Modern Warfare	PS3 / 360	Activision	Ego-Shooter
4 (neu)	Assassin's Creed	PS3 / 360	Ubisoft	Action-Adventure
5 ▲	Phantasy Star Universe – Ambition...	PS2 / 360	Sega	Rollenspiel
6 ▲	Metroid Prime 3: Corruption	Wii	Nintendo	Action-Adventure
7 (neu)	Metal Gear Solid 4	PS3	Konami	Action-Adventure
8 ▼	Project Gotham Racing 4	360	Microsoft	Rennspiel
9 ▼	Resident Evil 5	PS3 / 360	Capcom	Action-Adventure
10 (neu)	Rock Band	PS2 / PS3 / 360	Electronic Arts	Musikspiel

* Bestimmt die Most Wanted Charts: Votet auf www.maniac-forum.de/forum

Manischer Moment



Verstört durch die Verführbarkeit der Massen: argloser Volontär mit (ehemals) schicker Sonnenbrille.

Wollt Ihr Schlüsselbänder?

Wenn sich Nilz Bokelberg, die MAN!ACs und tonnenweise Merchandise versammeln, tobt der Mob. Bei den Aufnahmen zum anyMAN!AC kam es beinahe zu Ausschreitungen: Zwei Familien hätten sich fast wegen eines T-Shirts geprügelt, gierige Schlüsselbandjäger hätten um ein Haar den Stand demoliert – der Tresen kippte bereits. Nachdem Michael etwa eine Stunde lang – zwischen Euphorie und Wahnsinn schwankend – von einem Stuhl aus die Besucher mit Goodies befeuert hatte, las er die traurigen Überreste einer Sonnenbrille vom Messeboden auf.

MAN!AC
Cybermedia Verlags GmbH
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
info@maniac.de • www.maniac.de
Leserbriefe: leserpost@maniac.de

LESERBRIEFE

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAN!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

Video Gaymer

Um das Klischee gleich mal so richtig zu erfüllen: Ich sitze hier in meinem rosa Fummel mit einem Gläschen Prosecco vor dem PC und schreibe Euch ein regenbogenfarbenes "Stößchen, Ihr Süßen!"

Hui, für diesen kleinen 'Aktuell'-Artikel hat sich aber mal jemand richtig dolle informiert. Es ist zwar schon irgendwie fraglich, was so ein rosa Ballettkleidchen mit Homosexualität zu tun hat, aber noch interessanter ist eigentlich was Anderes.

Soso, homoerotische Andeutungen könnten also die ganzen – unglaublich und zu 110% heterosexuellen – jugendlichen, harten Typen verunsichern? Na zum Glück verunsichert der bestehende Gruppendruck in dieser Altersgruppe, unbedingt hetero sein zu müssen oder alternativ dauernd dumme und klischeetriefende Ansichten bzw. Kommentare über sich ergehen zu lassen, die homosexuellen Jugendlichen nicht! Puh, noch mal Schwein gehabt!

Die Homos dieser Welt wollen mit Sicherheit vom Spielablauf her auch keine anderen Games als alle anderen, aber ein Ende der Tabuisierung – und wenn es nur mal ein Nebenstrang einer Handlung ist, der in ein paar Zwischensequenzen thematisiert wird. Ist ja wohl dringend nötig! Naja, vielleicht kommt das jetzt ohnehin schon bald mit "Army of Two"? Zwei testosterongeschwängerte Typen, die permanent aneinander kleben, da kann doch was nicht ganz 'normal' sein...

Der Gaylord, via E-Mail

Stimmt, dieses EA-Spiel ist in der Tat sehr verdächtig.

Zum Thema: Ein simples Tütü in Rosa an einem Highres-Render-söldner ist nicht schwul, sondern bescheuert. Ebenso ist die Forderung nach besonderen Spielen für Homosexuelle bescheuert – fehlt nur der Aufkleber auf der Packung: 'Für Homosexuelle geeignet'.

Aus persönlichen Beobachtungen wissen wir, dass der Großteil männlicher Jugendlicher (und der Männer) unter der latenten Angst leidet, schwul und damit 'nicht normal' zu sein – bescheuert, aber leider real. Der folgende Leserbrief skizziert einige Möglichkeiten, wie das Thema Homosexualität sinnvoll aufgegriffen werden könnte.

Euer Bericht über die Umfrage zur sexuellen Orientierung von Gamern ließ mir nicht nur wegen der 'geschmackvollen' "Gears of War"-Illustration die Haare zu Berge stehen. Ich gebe Euch zwar recht, dass so eine Umfrage nicht wirklich repräsentativ sein kann und es bei vielen Spielen wirklich nicht auf die Orientierung auf bestimmte Zielgruppen ankommt, da in den meisten Spielen Beziehungen und Gefühle kaum eine Rolle spielen. Aber es gibt durchaus Beispiele, wo es eben doch sehr interessant ist und meiner Meinung nach zumindest als Option auch umgesetzt werden sollte, da Videospiele anders als Bücher oder Filme nicht nur eine Geschichte erzählen, sondern der Spieler aktiv eingreifen kann. Zumal Gefühle und Sex laut Szene und Industrie ja stärker thematisiert werden sollen!

An Spielen wie "Fable", "Canis Canem Edit" oder "Die Sims" kann man sehen, wie man einfach und auch relativ problemlos homosexuelle Elemente einbauen kann. Gerade bei Rollenspielen oder (Action-) Adventures kann man so etwas bei den heutigen Speichermengen leicht umsetzen – und dort ist es ja auch am Interessantesten.

Negative Beispiele wären z.B. "GTA: San Andreas" (große Freiheit, aber nur sechs Mädels zum Anbaggern), "KOTOR II" (Mann bekommt Frau oder andersrum, aber sonst keine Möglichkeit), "Fahrenheit", "Overlord" und diverse andere Rollenspiele, welche Beziehungen, Gefühle und Sex thematisieren.

Nicht jeder möchte die Prinzessin retten, sondern lieber den kernigen Söldnerkrieger!

Womit wir wieder zu "Gears of War" kommen, welches dank fehlender Frauen, extrem maskuliner Figuren und Männerfreundschaft nur einen Kuss zwischen den Hauptfiguren vermissen lässt, um ein perfektes Spiel für eine homosexuelle Kundschaft zu sein. Gay ist nicht gleich Rosa!

Gordon, via E-Mail

Rassismus-Resi?

Als ich den Trailer zu "Resident Evil 5" das erste Mal sah, bekam ich bereits eine Vorahnung, dass Capcom mit diesem Szenario noch mal Stress bekommen könnte. Meiner Meinung nach wäre dieses Problem aber ganz einfach zu lösen: Man ersetzt Chris Redfield einfach durch einen Dunkelhäutigen. Denn dann kämpft ähnlich wie in "GTA: San Andreas" ein Schwarzer gegen Schwarze. Sollte mal ein Weißer draufgehen, wird das von den Medien auch nicht mehr als

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:
Cybermedia Verlag GmbH
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 3. November 2007.

Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden oder Eure Stimme auf unserer Webseite www.maniac.de abgeben.

MAN!AC-MEINUNG 11/07

"FIFA" gegen "PES":
Welches Fußballspiel werdet Ihr Euch dieses Jahr kaufen?

- **A** Natürlich kaufe ich mir "FIFA 08", schließlich lege ich auf die Bundesliga-Lizenz großen Wert.
- **B** "Pro Evoluton Soccer 2008" steht auf meinem Wunschzettel, denn ich will das beste Fußballspiel.
- **C** Ob "FIFA" oder "PES" – Fußballspiele sind mir egal, also kaufe ich keines der beiden!

Ich besitze
- ○ PS2
- ○ PS3
- ○ Xbox
- ○ 360
- ○ GC
- ○ Wii
- ○ DS
- ○ PSP

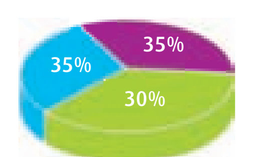
Ich kaufe mir
- ○ PS3
- ○ Wii
- ○ 360

AUSWERTUNG: MAN!AC-MEINUNG 09/07

Jeden Monat fragen wir Euch nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

In Ausgabe 09/07 haben wir nach Euren Erfahrungen mit der der Haltbarkeit der Xbox 360 gefragt:

- **A** Ich hatte bereits Probleme und habe ein Austauschgerät erhalten.
- **B** Meine erste Xbox 360 läuft bisher einwandfrei.
- **C** Ich habe Angst vor Schwierigkeiten, deshalb kaufe ich mir erst mal keine!



UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Voller Vorfreude wurde "Killzone 2" in der Releaseliste mit dem 24. Oktober datiert. Das stimmt natürlich nicht, denn der Sony-Shooter erscheint erst nächstes Jahr.
UPDATE: PlayStation Home verchiebt sich auf das Frühjahr 2008.
UPDATE: Die Online-Ballerei "Warhawk" hat es trotz USK-16-Wertung tatsächlich in den deutschen Download-Store geschafft und fällt mit ca. 30 Euro günstiger aus, als wir letztes Mal gemutmaßt haben.

Rassismus wahrgenommen. Denn seien wir mal ehrlich: Fragt man Leute, wie sie sich einen Rassisten vorstellen, dann werden sie ziemlich sicher einen weißen Mann im Auge haben. Denkt mal drüber nach!

Stefan Wolf, via E-Mail

Euer Redakteur Matthias Schmid hat zu diesem Thema eigentlich schon alles in seinem Kommentar auf Seite 18 der aktuellen Ausgabe gesagt. Die Deutschlandflaggen finde ich aber okay, denn schließlich winken die Amis ja auch an jeder Ecke und bei jeder Gelegenheit mit ihren Fähnchen. Hat ja schließlich lange genug gedauert, dass man in Deutschland wieder Flagge zeigt.

Dass in "Resident Evil 5" nun schwarze Menschen oder dunkle Zombies als Kanonenfutter herhalten müssen, finde ich nicht weiter tragisch und hat meines Erachtens mit Rassismus nichts zu tun. Über "Resi 4" hat sich ja auch keiner aufgeregt, als wir die Spanier als Gegner hatten. Und auch wir Deutschen sind in jedem zweiten Ego-Shooter das Kanonenfutter, da hat auch noch keiner von Rassismus geredet, oder?

Apropos Spanien, da war ich dieses Jahr mal wieder in Urlaub – genau genommen auf den Kanaren. Zum Frühstück habe ich mir dann im Supermarkt Toastbrot gekauft. Nun ratet mal, was für einen Namen dieses Toastbrot hatte – BIMBO!

Dieses Brot hat sich im Toaster sehr gut gemacht und ist dunkelbraun bis schwarz, genau nach meinem Geschmack. Der Name Bimbo als Toastbrot ist doch eigentlich richtig passend oder ist das schon wieder rassistisch? Bei uns in Deutschland würde diese Bezeichnung der Toastbrot-Sorte bestimmt verboten werden, aber in Spanien regt sich darüber keine Sau auf.

der Hai, via E-Mail

Vielen Dank für das ausführliche Feedback in Forum, Meinungsumfrage und Zuschriften. So wie Matthias oder der Hai haben die meisten Leser gedacht. Strittig ist hingegen die Frage nach dem Fahnezeigen. Manchen wie Matthias ist dabei etwas unwohl, anderen nicht – das kann man tolerieren.

"SingStar"-Lokalpatriot

Ich schließe mich nicht der Flut von Stellungnahmen an, die Ihr sicherlich bezogen auf Euren "Resident Evil"-Artikel bekommt, sondern beziehe mich auf die Stellungnahme von Michael Herde zu den neuen "SingStar"-Spielen. Beim Lesen des letzten Satzes ist mir buchstäblich das Lachen im Halse stecken geblieben, wie übrigens einigen anderen Lesern aus meiner Stadt auch...

Michael schreibt ernsthaft, dass man den Text von De Höhner als Nicht-Ruhrpottler kaum lesen kann...

Lieber Michael Herde, ich wohne in der herrlichen Ruhrpottstadt Bochum (tief im Westen, wo die Sonne verstaubt...). Auch hier versteht man kein Wort von Bands wie BAP oder De Höhner (höchstens den Refrain vielleicht). Bei uns sind eher Grönemeyer, Westernhagen oder Wolle Petry vertreten. Ich weiß nicht, ob der gute Michael in seinem Geografieunterricht damals ordentlich gepennt hat – aber man sollte auch NRW-übergreifend wissen, dass Köln zum Rheinland gehört und NICHT zum Ruhrpott!

Wer sich selbst ein Bild von unserer Form von Karneval machen möchte, sei herzlich zum nächsten Bochum-Total Event eingeladen, um in ein schwarzes Meer von Punks, Gruftis oder Metallern einzutauchen. Ansonsten alles top, bleibt so wie Ihr seid. Nur schickt den Michael mal zu einem Erdkundekurs, er scheint's bitter nötig zu haben.

Herr der Spiele, via E-Mail

Du hast ja so recht! Kaum war der Artikel finalisiert, da machte mich Kollege Matthias auch schon auf meine geografische Glanzleistung aufmerksam. Und ich dachte mir: Auweia, da kommt noch etwas nach... Nun ist es mit Deiner E-Mail soweit – ich schäme mich so!

Merchandise-Artikel

Ich habe gerade die DVD zum neuesten Heft angesehen und jetzt hätte ich gerne ein "Call of Duty 4: Modern Warfare"-T-Shirt, wie es die Entwickler in dem Beitrag tragen.

Bekommt man solches Merchandise auch in Deutschland und wenn ja, wo? Gibt es Anbieter, von denen ich einen Katalog bekommen kann? Könntet Ihr im Heft nicht eine (Doppel)-Seite derartigem Mechandise widmen, wie eben T-Shirts oder auch (Sammel-)Figuren zu Videospielen? Auch Vorstellungen oder Besprechungen von Romanen zu Videospielen wären interessant, da ich mich momentan langsam durch die verschiedenen Titel kämpfe. Niemand kann mir wirklich sagen, ob die Bücher gut geschrieben sind und inwieweit die Handlung mit den Spielen übereinstimmt oder diese ergänzt.

Rainer Schmidt, via E-Mail

Die "COD 4"-Shirts gab es auf der diesjährigen GC, wo Activision am Fachbesuchertag eine Party zu Ehren der Ego-Shooter-Hoffnung schmiss und die Shirts verteilte. Die meisten coolen Klamotten kursieren zwar unter Pressevertretern, es gibt in Deutschland aber diverse Merchandise-Anbieter, die neben Figuren auch Bücher und vereinzelt sogar T-Shirts anbieten. Meist weisen wir auf Fan-Artikel im Rahmen geeigneter Titelthemen hin, einen gesonderten Bericht ziehen wir aber gerne in Betracht.

BEST OF MAN!AC-FORUM

»Jeder, der auf dem Pausenhof nicht Fußball oder Verstecken spielte, sondern lieber das Club Nintendo las oder den Konami-Cheat auswendig lernte, war automatisch ein Nerd, obwohl's den Ausdruck damals (an deutschsprachigen Schulen) noch nicht gab. Schwarz-Weiß. Tja, so war das damals bei uns.«

max_popo über die Erkenntnis, dass es früher keine Casual Gamer gab

»Das macht Sony für das nächste Weihnachtsgeschäft: Dann heißt es 'Sixaxis Dualshock 3 very handy deluxe Pad' und Ihr dürft Euch das dritte Pad kaufen.«

zeldadark sucht eine Begründung, wieso Sony bei der Revision des PS3-Pads nicht weitere Schwachstellen wie die L2/R2-Tasten überarbeitet hat

»Immerhin werde ich zitiert!!!«

DS_Nadine erklärt, wieso die Ausgabe 10/07 die beste MAN!AC aller Zeiten zu sein hat

DVD und fehlende Tests

1.: In der letzten Ausgabe wurde ein Leserbrief abgedruckt, in dem es unter anderem darum ging, dass die 'ab 18'-DVD nicht ordentlich lief und diese nachgeordert werden musste. Eure Antwort war "Ja, Einzelfall". Wieso habe ich denn auch schon seit Ausgabe Nr. 164 das gleiche Problem? DVDs laufen entweder schlecht oder gar nicht. Und als ich sie nachbestellen wollte, passierte erst mal gar nichts, bis ich androhte, mein Abo zu kündigen. Dann wurden mir die DVDs zwar nachgeschickt – leider aber die 'ab 16'-Version. Das "Resident Evil"-Special war dann für'n Popo. Bei der letzten Reklamation habe ich die komplette Ausgabe mit der DVD 'ab 18' erhalten. Kann's das sein? Muss ich jetzt ständig die DVDs reklamieren? Und als ich den Brief von Ron gelesen habe, war mir klar, dass es wohl kein Einzelfall war. Dennoch habe ich das Abo bestellt: Weil ich die ganze DVD sehen möchte!

2.: Wonach sortiert Ihr die (Wii)-Tests? Ich musste zwei Monate warten, bis ich endlich den Test zu "Metal Slug" lesen und mir das Spiel endlich kaufen konnte. Und man kann sich auch schon seit mehreren Monaten "Mortal Kombat Armageddon" bestellen. Wann kommt der Test? Könnte ja sein, dass das mit der Wii-Steuerung da nicht so wirklich hinhaut. Deshalb warte ich auch die Tests ab: Das Spiel kann noch so toll sein – mit einer schlechten oder ungenauen Steuerung war's das gleich. Oder werden bei wissentlich schlechten Spielen die Testmuster immer erst so spät zu Euch geschickt, damit sich arme Schweine über den Tisch ziehen lassen, bevor das Spiel von Euch eine schlechte Wertung erhält?

Tim Hermens, via E-Mail

Wenn monatlich 10-15 DVDs reklamiert werden, dann kann man durchaus von Einzelfällen sprechen. Das ändert nichts daran, dass sich 10-15 Leute ziemlich ärgern. Mehrere Redaktionsmitarbeiter testen die DVD auf ihre Lauffähigkeit, ehe sie ins Presswerk geht. Dass auf dem Weg zu Euch nach Hause ein minimaler Ausschuss entsteht, tut uns leid, ist aber nicht zu vermeiden. Wer Schwierigkeiten mit der DVD hat, schreibt bitte an dvd@maniac.de oder per Post.

Wir testen immer möglichst aktuell, gelegentlich überschneiden sich aber Bemusterung und Redaktionsschluss. "Mortal Kombat Armageddon" für Wii testen wir nicht, weil das als unzulässige Werbung für indizierte Medien ausgelegt werden könnte. Dann müssten wir die ganze Auflage einstampfen.

SCHREIB MAL WIEDER:

Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

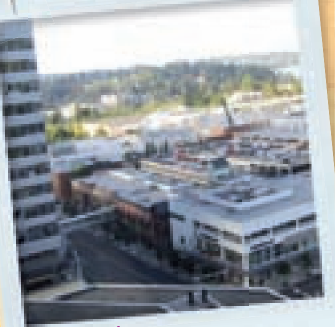


30 Tage MAN!AC: Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche redaktionelle Wahnsinn.

Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Kasumi aus "Dead or Alive" futtert am liebsten Erdbeer-Cremeschnitte.

Zu Besuch bei Valve


3. September
Ankunft im Hotel, die Valve-Büros liegen nur ein paar Meter entfernt.


4. September
Hm... Irgendwie erinnert das Studio-Interieur an "Half-Life".


5. September
MAN!AC-Arbeitsplatz: Hier wird "The Orange Box" durchgespielt.


6. September
Flat Eric verabschiedet uns persönlich – bye-bye, Valve!

Verstärkung fürs MAN!AC-Team

Anfang September betrat ein freundlicher junger Mann die heiligen Hallen der MAN!AC-Redaktion zum ersten Mal... und wurde mit offenen Armen empfangen: Jan Königsfeld. Der Beat'em-Up-Fanatiker wird die MAN!ACs gleich in zweifacher Art und Weise unterstützen: zum ersten als Schreiberling, zum anderen als Verantwortlicher für unseren Internet-Auftritt. Jan kam uns zudem gerade recht für den "Zelda: Phantom Hourglass"-Test – er spricht fließend japanisch.

Ach ja: Michael ist bereits seit einem Jahr fester Bestandteil der Redaktion, wurde aber nie offiziell vorgestellt. Wir entschuldigen uns hiermit bei ihm und holen das Versäumnis auf diesem Wege nach.


3. September: Jans erster Arbeitstag bei der MAN!AC. Der Herr am linken Bildrand ist Mr. Hall of Shame Michael.



Xbox-Handheld entdeckt!

10. September

Gerüchte gab es ja seit langem: Macht Microsoft ein Handheld und wenn ja, wann kommt der Xboy raus? Nicht auf der E3, nicht auf der Games Convention, sondern auf einem Streifzug im Supermarkt stießen wir auf das technische Kleinod – heimtückisch versteckt in einer Packung Kellogg's Frosties. Der Hintergrund: Derzeit liegt jeder Packung Smacks, Chocos und Frosties eines von drei Xbox-LCD-Spielen bei. Sammlerstück!

"Halo 3"-Testsession in London


29. - 30. August

Im letzten Monat flog Ego-Shooter-Experte Matthias nach L.A., um "Call of Duty 4" anzuspielen. Kaum erholt von der strapaziösen Reise und dem allmonatlichen Redaktionsstress, stand der nächste Trip an: nach London zum Test von "Halo 3". Die Freude, den Systemseller einen Monat vor Release zocken zu können, fegte jede Reisemüdigkeit weg. Für zwei Tage ging's auf die Insel: Von England hat er zwar nix gesehen, dafür "Halo 3" an einem Tag bewältigt.



Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an:
Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 2. November 2007.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



Jagdsaison!

Jäger und Sammler aufgepasst! In Zusammenarbeit mit Capcom hauen wir zehn fette "Monster Hunter 2"-Bundles raus.

Folgende Beute könnt Ihr machen:

10x "Monster Hunter 2"-Pakete, bestehend aus "Monster Hunter Freedom 2" für die PSP, T-Shirt, Umhängetasche, Baseball-Cap und Poster.

Haben wir Eure Gewinnspiel-Instinkte geweckt? Dann flugs die Frage beantworten: **Was jagt Ihr in "Monster Hunter Freedom 2"?**

A: Monster
B: Steinzeitmenschen
C: Vögel

Stichwort: Monster Hunter

CAPCOM



Verspielte Literatur

Ihr könnt nicht genug von "Final Fantasy", "Silent Hill" & Co. bekommen? Dann seid Ihr hier genau richtig: In Kooperation mit Panini Books verlosen wir feinen Lesestoff zu verschiedenen Video- und Computerspielen.

Diese Videospiel-Romane bzw. -Comics könnt Ihr absahnen:

4x "Final Fantasy XI: Das Schwert des Wächters"
3x "Silent Hill – tot/lebendig"
3x "Stalker"
3x "StarCraft Ghost Nova"
3x "Anno 1701 – Kampf um Roderrenge"

Bock auf die Bücher? Dann einfach die Frage beantworten: **Für was ist Panini bekannt?**

A: Nudeln
B: Sammelbilder
C: Fruchtsaft

Stichwort: Videospiel-Bücher

KNOW-HOW

PSP-TOOLS FÜR MAC

Verbindet Mac und Handheld: Auch OS X arbeitet mit der PSP prima zusammen.

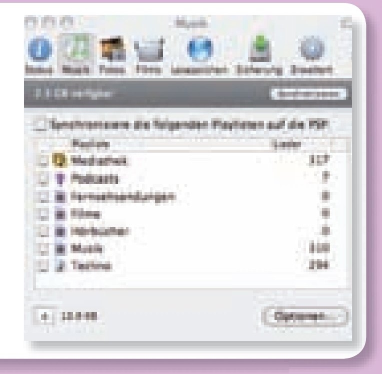
Im letzten Jahr haben wir Euch zahlreiche Werkzeuge vorgestellt, die PSP und Heimcomputer zu einem tollen Team machen. Leider funktionieren diese Werkzeuge nur auf Windows-PCs, Mac-Benutzer müssen sich andere Tools suchen. Dabei entdeckt Ihr auch einige Programme, die exklusiv für Apple-Benutzer entwickelt wurden und neuartige Funktionen bieten: MAN!AC präsentiert die besten PSP-Manager und -Werkzeuge für OS X. *oe*

INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
FFmpegX	ffmpegx.com
iTunes-Remote	www.coverbuddy.com
MyPSP	macupdate.com/info.php/id/17484
MyTunes-RSS	www.codewave.de
PSP Ware	www.nullriver.com

1 HANDHELD-MANAGER

Wer einen kostenlosen Manager für sein Handheld sucht, besorgt sich "myPSP": Die Software befindet sich noch im Entwicklungsstadium, kann aber bereits komfortabel Musik, Fotos und die Savegames verwalten – besonders Letztere lassen sich wegen der kryptischen Ordnernamen auf dem Memstick ohne Manager kaum überblicken. Wesentlich komplexer ist dagegen die kostenpflichtige "PSP Ware" (15 Dollar) von Nullriver: Der Manager kann nicht nur Musik, Filme, Bilder und Savegames verwalten, sondern synchronisiert noch allerlei andere Dateien: Das Adressbuch lässt sich in eine Bilderdatenbank umwandeln, Ihr könnt Lesezeichen mit dem Mac-Browser tauschen und aktuelle Podcasts automatisch aufs Handheld laden. Sogar ein Profil-Manager für Eure Memsticks ist eingebaut. Damit könnt Ihr etwa Filme nur auf einen Memstick laden lassen, während der andere mit Sound oder ähnlichem bespielt wird – so behaltet Ihr immer den Überblick.



Synchronisiert Mac und PSP: Neue Musik, Podcast oder TV-Sendungen wandern dann automatisch aufs Handheld.

2 VIDEOS UMWANDELN

Die eingebauten Filmwandler von PSP-Managern lassen sich zwar komfortabel bedienen, bieten dem erfahrenen Benutzer aber meist zu wenig Optionen: Schließlich will man die beste Qualität aus dem begrenzten Memstick-Speicher herausholen. Deshalb besorgt Ihr Euch zum Wandeln Eurer Videos das kostenlose "FFmpegX": Die Software unterstützt zahlreiche Formate und Einstellungen, die Einsteiger zunächst etwas verwirren können. Zum Glück findet Ihr auf der Homepage unter 'How-To' eine Anleitung, die Euch Schritt für Schritt die korrekten Handgriffe fürs PSP-Format beibringt. Außerdem lassen sich eingebaute Filter aktivieren, mit denen Ihr etwa Bildhelligkeit, Kontrast und Format bearbeitet. So könnt Ihr z.B. besonders finstere Videos etwas aufhellen, damit Ihr auch auf einem spiegelnden PSP-Bildschirm noch etwas erkennen könnt. Apple-Fans dürfen mit "FfmpegX" zudem auch iPod-Videos wandeln: Wenn Ihr Euch mit dem Werkzeug anfreundet, stehen Euch viele Möglichkeiten offen.

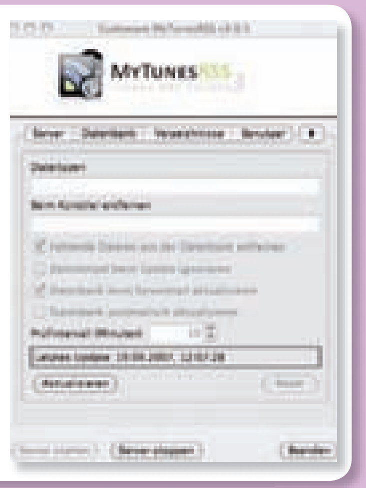
Alles was nötig ist: Neben Filtern finden sich in "FFmpegX" auch nützliche Tools wie der Bitrate-Rechner – damit bringt Ihr Eure Filme auf die gewünschte Speichergröße.

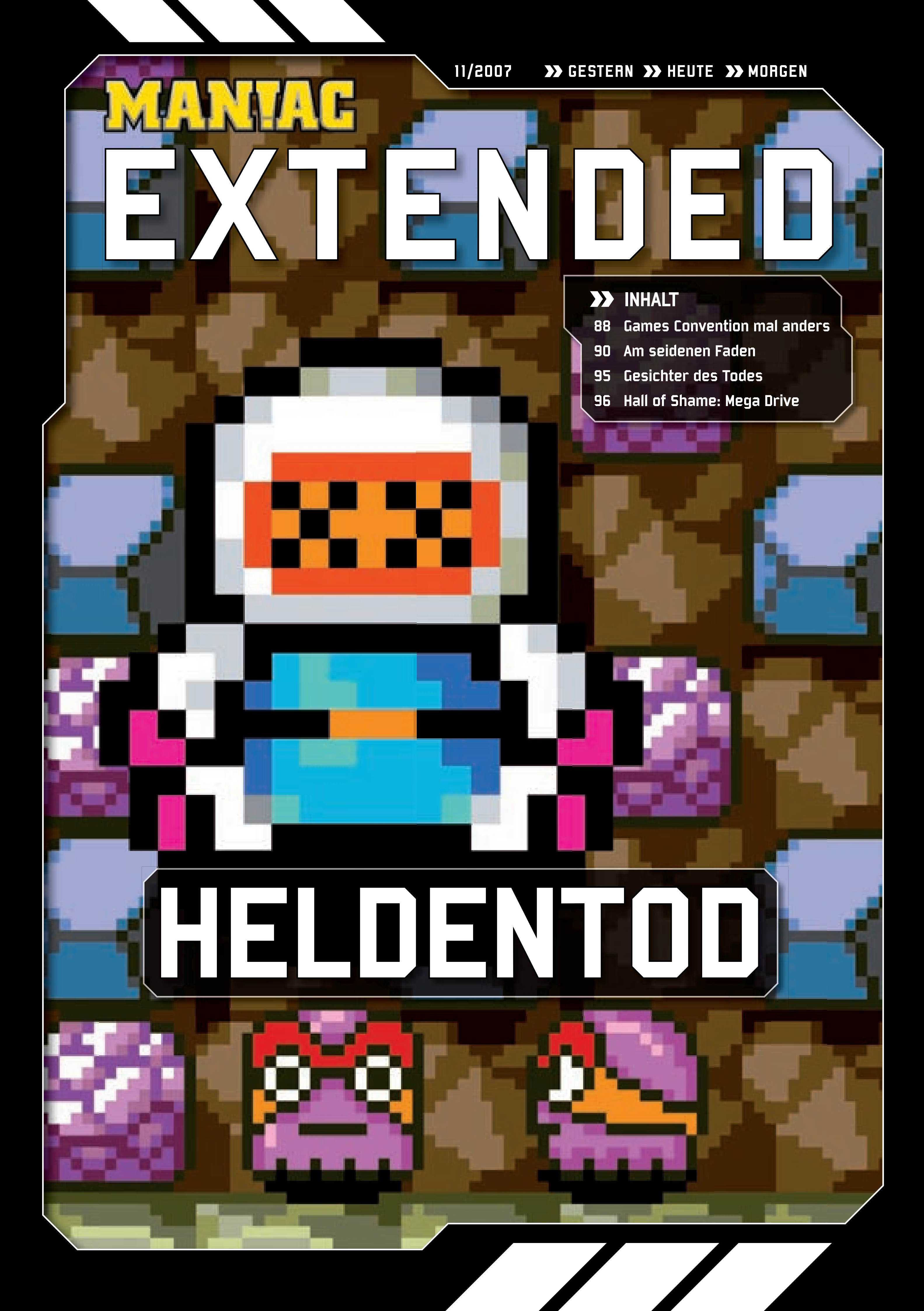


3 NÜTZLICHE WERKZEUGE FÜR ITUNES-FANS

Falls Ihr mit iTunes hantiert, gibt es für die PSP gleich zwei nützliche Erweiterungen zu entdecken: Kostenlos und unverzichtbar ist "MyTunes-RSS" von Codewave, die Software bringt Eure Mediathek von der Festplatte als passwortgeschützte WWW-Seite ins WLAN und sogar Internet. Nach dem Login mit dem PSP-Browser könnt Eure MP3-Stücke einzeln abspielen oder ganze Wiedergabelisten als RSS-Kanal abonnieren – dann lassen sie sich direkt vom Home-Menü des Handhelds aus abspielen und wahlweise auch downloaden. So bringt Ihr Euren Sound kabellos in den Garten und Urlaub, ohne dass Ihr den Speicher des Memsticks belasten müsst. Die eingebaute Benutzerverwaltung ermöglicht sogar verschiedene Anwenderprofile, mit denen etwa Familienmitglieder auf eigene Titellisten oder Freunde auf ins Netz gestellte Podcasts zugreifen – komfortabler geht's nicht. Eine Variante dieser Anwendung ist die "iTunes Remote" für 20 Dollar: Auch hier wird die iTunes-Oberfläche ins WLAN gestellt, Ihr bedient aber direkt die Software auf dem Mac, statt MP3-Stücke auf die PSP zu streamen. So dient die PSP als komfortable Fernbedienung, die auf Knopfdruck Eure Wohnung mit der korrekten Musik beschallt. Bei allen WLAN-Anwendungen solltet Ihr aber beachten, dass die Verbindung massig Energie kostet – bei Dauerübertragung ist der Akku schnell leer.

Euer Radiosender für WLAN und Internet: "MyTunes-RSS" bringt Euer iTunes-Medienarchiv aufs Sony-Handheld.




11/2007
GESTERN HEUTE MORGEN
MANIAC
EXTENDED
INHALT
88 Games Convention mal anders
90 Am seidenen Faden
95 Gesichter des Todes
96 Hall of Shame: Mega Drive
HELDENTOD

Games Convention mal anders

Zusammen mit dem MAN!AC-Forum präsentieren wir Erlebnisse rund um Europas Spielemesse Nummer 1.

Samstag Mittag, 12 Uhr: In der riesigen Haupthalle scharen sich Spielefans bis zum Horizont. Trotz der Menschenmassen ging es aber friedlich zu. (Foto: Christian Cohen)

Einmal König sein: Zahlreiche Besucher posierten mit attraktiven und spärlich bekleideten Messebabes. (Foto: Christian Cohen)

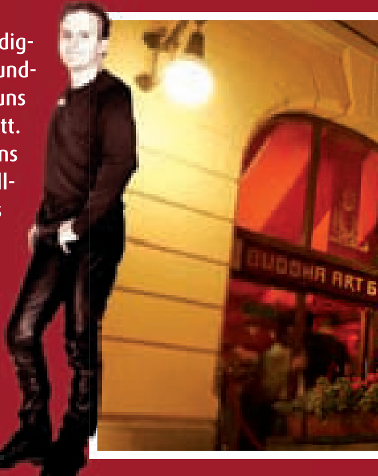
Der "Messestrand" von Zubehör-Hersteller Speedlink war in jeder Hinsicht ein Highlight. (Foto: Christoph Klauss)

Eigentlich waren unser Leser Andreas Pelka und seine Kumpels müde. Als jedoch ein paar süße Asiatinnen zum Planschen ins Wasser gingen und sich gegenseitig nass spritzten, waren sie schlagartig wieder fit. (Foto: Andreas Pelka)

Wer vom Hauptbahnhof zur Messe wollte, stieg in eines der Taxis, die der Elektronik-Markt Saturn für Gehfaule bereitstellte. (Foto: Christoph Klauss)

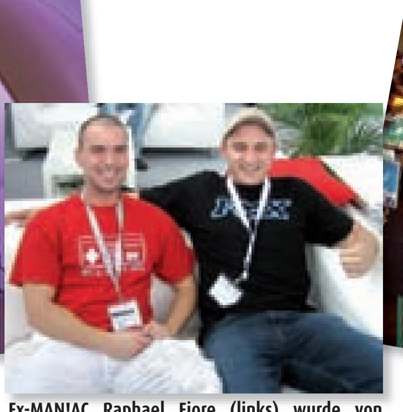
MAN!AC MOGELT SICH AUF DIE HOSTESSENPARTY

MAN!AC-Volontär zu sein hat viele Vorteile: hier und da ein cooles Shirt abstauben, Neuheiten hinter den vielbeschworenen "verschlossenen Türen" begutachten und exotische Häppchen bei den Publishern mampfen. Der Donnerstagabend stellte das alles in den Schatten: Nachdem wir stundenlang den Terraforming-Shooter "Fracture" gegen das PR-Team von LucasArts gespielt hatten, waren die Pforten des Messegeländes bereits verschlossen. Blöderweise standen wir plötzlich außerhalb, das Auto war noch auf dem Gelände. André und ich hatten fast die komplette Anlage umrundet, als Rettung nahte. Am Steuer eines LKWs saß die süße PR-Dame vom "Fracture"-Event, die uns zum Parkplatz fuhr, wo wir wenig später auf drei attraktive Messe-Babes trafen, die wiederum zur Hostessenparty in die Innenstadt wollten. Wir standen zwar nicht auf der Gästeliste, aber was soll's? Die Mädels wurden ins Auto geladen und die Dame an der Kasse der Buddha Art Gallery mit bayerisch-schwäbischem Charme bezirzt. Bald darauf standen wir inmitten schöner Frauen auf der Tanzfläche. Andere Männer? Fehlanzeige, lediglich auf der Bühne sprang der Boundzound-Frontmann umher und begeisterte uns mit einem gelungenen Konzertauftritt. Unser Glück fand sein Ende, als wir uns auch auf die zweite Party mogeln wollten, denn hier half kein Presseausweis – wir mussten zahlen und betraten ein Gemisch aus Rauch, Schweiß und dicht gedrängten Leibern, darunter viele männliche. "Schnell weg", dachte ich, als einer aus der Masse zu mir sprach: "Wo ich Euch gerade treffe: Ihr seid eine gute Ergänzung fürs Team!" Ach, ich bin gerne ein MAN!AC-Volontär!





Gefährliche Killerspiele-Spieler waren auch auf der GC zu finden. Im abgedunkelten Separee frönt Forumsmitglied jokerone seiner Leidenschaft. (Foto: Rouven Wasewitz)



Ex-MAN!AC Raphael Fiore (links) wurde von unserem Leser Fritz Wollnik erkannt und prompt auf die Couch gezerrt. (Foto: Fritz Wollnik)



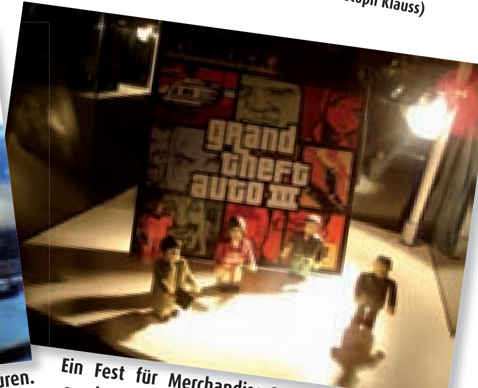
Wie Hühner in der Legebatterie versammelten sich PC-Spieler auf der GC, um über Spiele, Modding, Prozessorleistung und Rechnerkonfigurationen fachzusimpeln. (Foto: Christoph Klauss)



Autogrammstunde mit Michiro Yamane ("Castlevania", unten links), Takenobu Mitsuyoshi ("Shenmue") und Yuzo Koshiro ("Shenmue", unten rechts). (Foto: Andreas Pelka)



Etienne Gardé von GIGA rauft gerne mit Plüschfiguren. Nach einer heimtückischen Attacke auf Max nahm ihn Sam jedoch in den Schwitzkasten. (Foto: Etienne Gardé)



Ein Fest für Merchandise-Sammler: Nicht Lego, sondern Kubrick stellt diese putzigen "GTA III"-Figuren her. (Foto: Christoph Klauss)



Cosplayer wie diese gab es während der gesamten Messe zu sehen, manche Kostüme waren fast so beeindruckend wie Stände und Babes. (Foto: Rouven Wasewitz)



Beeindruckendes Konzert: Kaum war der letzte Ton verhallt, gab es stehende Ovationen für die Musiker. (Foto: Andreas Pelka)



MAN!AC-Redakteur und Rennspielfetischist Thomas Stuchlik traf auf "Gran Turismo"-Mastermind Kazunori Yamauchi und strahlt voller Stolz. (Foto: MAN!AC)



So, so... "Hier und da ein cooles Shirt abstauben", nennt Michael seinen furiosen, kräftezehrenden Merchandise-Beutezug also. Aber gut, die Verlockung ist für einen Neuling wie ihn (für mich war es ja schon die zweite Games Convention) auch extrem hoch. Kein Wunder, dass der werte Kollege zum "Fracture"-Event auf dem Zahnfleisch angekrochen kam und über Kopfschmerzen klagte. Ich glaube aber eher, dass das eine billige Ausrede war, um die desaströse Niederlage bei der Knallerei rechtfertigen zu können. Oder hatte sich unser Shooter-Spezialist etwa von der attraktiven Activision-Angestellten ablenken lassen? Wie dem auch sei, im Nachhinein betrachtet, stellt jedes Ereignis dieses Abends ein Puzzlestück im Masterplan des Schicksals dar: Ohne "Fracture"-Event hätte es keinen Irrgang ums Messegelände gegeben. Ohne Irrgang kein Wiedersehen mit Michaels Activision-Bekanntschaft. Ohne die nette Dame keinen Zugang zum Messegelände. Ohne Zugang zum Messegelände kein Auto. Ohne Auto keine Mitfahrgelegenheit für die Games-Convention-Hostessen. Ohne Hostessen kein Zugang zur Hostessen-Party. Ohne Hostessen-Party kein Boundzound-Konzert. Ohne Boundzound-Konzert (das übrigens fantastisch war) keine Tanzfläche voller bouncender Babes. Ohne bouncende Babes kein zu Hip-Hop tanzender Michael. Ohne Michael kein fantastischer, an Surrealismus nicht zu übertreffender Games-Convention-Abend. Danke dafür, Michael! Seit diesem Abend glauben wir wohl beide nicht mehr an Zufälle...

Am seidenen Faden

Leben, leiden und sterben in der digitalen Welt: Wie hauchen Helden ihr Leben aus – und warum müssen sie überhaupt abtreten?

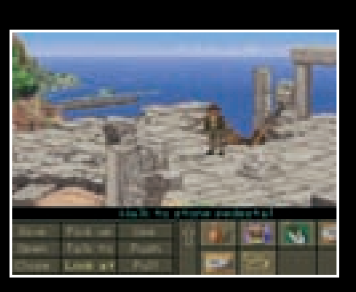
Seit wir mit "Space Harrier" zu den ersten Pixelflügen ins Weltall aufbrachen, bei "Donkey Kong" über Fässer hopsten oder in "Snake" unserem eigenen, kantigen Pixelschweif auswichen, sind viele Jahre ins Land gegangen – aber die Überlebensregeln haben sich bis heute kaum verändert. Nach wie vor gilt: möglichst keine Fehler machen, nicht draufgehen – und alle Leben beisammen halten! Altgediente Spieler wissen, wie schwer sich das manchmal gestaltet: Unser Alter Ego wird beschossen, gepiekst, verprügelt, zerschnitten, auf kleiner Flamme geröstet und nicht selten in gähnende Abgründe geschleudert – da geht selbst dem hartnäckigsten Helden irgendwann die Puste aus. Aber was genau ist das eigentlich: diese 'Puste'? Was bestimmt darüber, ob unser Held noch an der Pforte zum Jenseits klopft oder ob er sie bereits überschritten hat? Wie erhält uns das Spiel am Leben und wie bringt es uns um die Ecke? Welche Techniken haben sich (vermeintlich) wohltätige Designer-Hirne ausgedacht, um lebensmüde Helden wieder munter zu machen?

Das Spiel mit dem Tod

Spielarten der verpixelten Lebensenergie und Lebenserhaltung gibt es unzählige, aber sie alle folgen denselben Modellen: Entweder verfügen wir über (meist mehrere) Bildschirmleben, von denen nach diversen Feindberührungen eines verpufft – oder aber wir schöpfen aus einem ganzen Energie-Reservoir, das mit jeder Blessur weiter schrumpft. Und ganz gleich, ob man uns diese Lebenskraft als Balken oder als Sammelsurium von geviertelten Herzen ("Zelda") präsentiert – das Prinzip bleibt gleich.

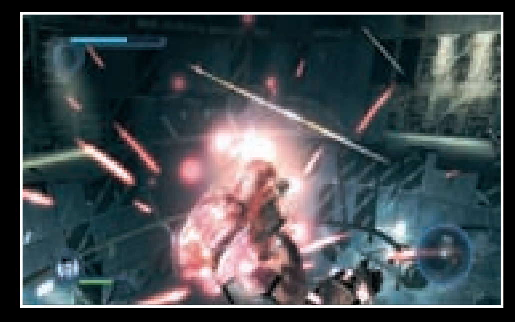
Aber woher kommt es eigentlich – das digitale Spiel mit dem Tod bzw. dem Leben danach? Warum in der virtuellen Welt etwas aufgreifen, was uns im echten Leben über alle Maßen erschreckt und ganze Generationen von klugen Köpfen zu den aberwitzigsten Thesen motiviert?

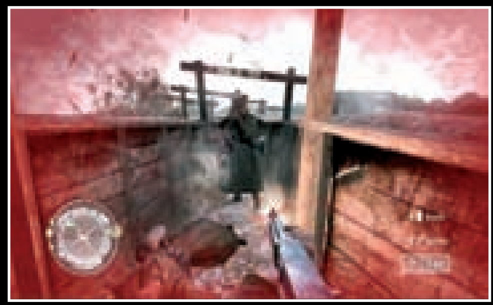
Um zu wissen, warum das Sterben ebenso zum Videospiel gehört wie Gegner, Gegenstände und geistreiche Konzepte, untersuchen wir zunächst ein Spiele-Genre, das meistens ohne die Konfrontation mit dem Ableben auskommt – und dabei selber nahezu ausgestorben ist: Das klassische Point'n'Click-Adventure ist zwar fast ausnahmslos auf Personalcomputern beheimatet, doch für das Verständnis des Heldentods muss es erwähnt werden. Immerhin hat kein Genre so selten das Ableben unseres Konterfeis provoziert: Der Reiz eines gestandenen Grafik-Adventures liegt nicht im Umschiffen von tödlichen Gefahren verbor-

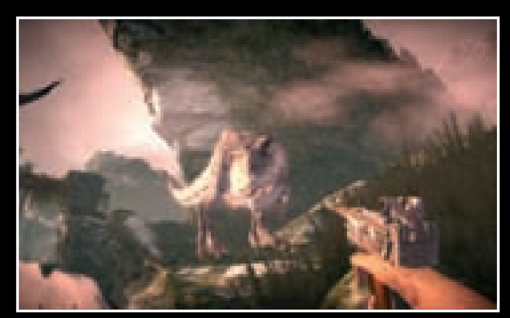




Zu seinen Point'n'Click-Zeiten (links: "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" für PC) wurde Indy höchstens von Gehirnüberlastung bedroht, heute wehrt er sich ballernd (rechts: "Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft" für Xbox).







Action-Titel aus der Verfolgerperspektive kommen selten ohne Energieleiste aus (oben: "X-Men: The Official Game" für Xbox 360), aktuelle Ego-Ballereien schon (Mitte: "Call of Duty 2", unten: "King Kong", beide Xbox 360).

gen – vielmehr ist es das Knobeln, Rätseln und Grübeln, der Anspruch an unsere grauen Zellen, der uns bei der Stange hält. Das Schlimmste, was uns bei Genre-Hits wie "Indiana Jones & the Fate of Atlantis" oder "Monkey Island" widerfahren konnte, war die Handlungsunfähigkeit: Wer die Lösung zu einer besonders fiesen Kopfnuss partout nicht fand, der trat wortwörtlich auf der Stelle – und schaute seinem Pixelhelden so lange ins hirnlose Antlitz, bis er genervt zur Komplettlösung griff oder sein Gegenüber vor lauter Frust gerne in den Freitod geschickt hätte (wenn's denn möglich gewesen wäre). Trotz vieler Klassiker und letzter, verzweifelter Todeszuckungen bis ins neue Jahrtausend hinein scheint der lange Sterbeweg des altehrwürdigen Genres langsam vorbei. Überlebensfähig bleibt allein das puzzlehaltige Vermächtnis an seinen entfernten Verwandten: das Action-Adventure. Und das erscheint heute wie ein Bindeglied zwischen beiden Welten: der ganz auf Handlung und Knobelkost konzentrierten Abenteuer der unsterblichen Point'n'Click-Helden auf der einen und der Eskapaden wehrhafter Action-Haudegen auf der anderen Seite. Letztere haben sich vor allem mit dem Siegeszug der 3D-Technik weit erfolgreicher durchgesetzt als ihre kopflastigen Kollegen – und das vermutlich nicht, weil das Gros aller Spieler denkfaul ist, sondern weil ihre Zutaten jedes Abenteuer um das Gefühl einer echten Herausforderung bereichern. Womit wir wieder beim Konzept von Leben und Tod sind: Echte Spannung kommt nur da auf, wo es auch eine Bedrohung gibt – eine tödliche Bedrohung. Der Spieler hat ruhigen Genres wie

100%

75%

50%

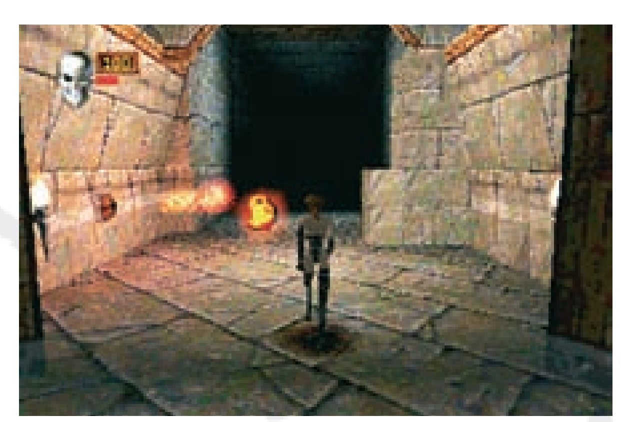
25%

0%

Der lange Leidensweg

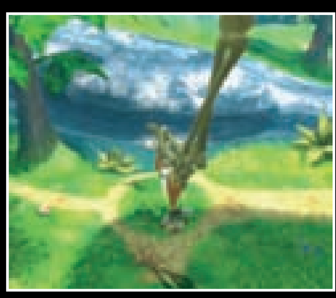
Von hundertprozentiger Fitness bis zum Game Over existieren bei vielen Spielen unterschiedliche Gesundheitszustände: Je nachdem, wie stark Euer Avatar lädiert ist, verändert sich neben seinem Äußeren vor allem seine Leistungsfähigkeit. Prominentestes Beispiel dieser Gattung: Capcoms "Resident Evil"-Serie. Was dagegen hilft: homöopathische Mittel wie Kräuter – oder die grobe Chemo-Keule für Scheintote.

Kurz und schmerzvoll: der Instant-Tod


Das PSone-"Deathtrap Dungeon" (frei nach dem Rollenspielbuch von Ian Livingstone) wartete mit massig unfairen Fallen auf.

Instant-Tod? Was das ist? Der Tod aus der Dose? Wasser drüber, und fertig ist der Sensenmann? Nein, vielmehr meinen wir diejenigen Situationen, in denen man Euch ohne jede Chance auf Berufung zum sofortigen Game Over verdammt: eine Art der Urteilsverstreckung, die besonders in der Frühzeit des Abenteuer-Genres sehr beliebt war. Aber mancher Entwickler pflegt diese Unart noch heute: Euer Held stürzt nach einem kleinen Fehltritt in die bodenlose Tiefe, wird von einer fleischfressenden Pflanze auf einen Satz verschluckt, in die Luft gejagt, von herabstürzenden Deckenteilen zermatscht oder durch Klingenfallen gevierteilt. Solche Situationen mögen realistisch sein, aber beim Spieler sorgen sie oft für so viel Frust, dass er ganz vom Weiterzocken absieht. Zum Glück haben die meisten Spiele-Lieferanten das Problem erkannt und sehen inzwischen von derlei 'Kunstgriffen' ab: Wird der "Prince of Persia" heute von einer Stachelwalze überrollt, verliert er nur Energie. Das widerspricht zwar allen Naturgesetzen – aber es steigert den Spielspaß, und auf den kommt's schließlich an.




Humorige Begegnung mit dem Tod: Der Schnitter erklärt Hüpf-Hörnchen Conker die Überlebensregeln.

dem Adventure eine Absage erteilt: Er will gefordert werden, das Abenteuer möglichst hautnah erleben und einen anständigen Adrenalinkick verpasst bekommen. Und wie bedrohlich wäre wohl eine Fallgrube, wenn der Held nach einem Sturz unversehrt wieder raushüpfen würde? So richtig Spaß macht uns das Spiel erst, wenn wir einer Gefahr ausgesetzt werden – der Gefahr, etwas Kostbares zu verlieren... etwas, womit wir haushalten müssen und dessen Verlust dazu führt, dass wir die laufende Partie 'gegen den Computer' verlieren. Darüber hinaus sind es erst Herzen, Energieleisten & Co., die unserem Alter Ego digitales Leben einhauchen – die uns das Gefühl geben, über Gedeih und Verderb eines Wesens zu bestimmen, das zwar nicht aus Fleisch und Blut, wohl aber aus Polygonen, Bones und Texturen besteht: Und die sind auf ihre Art ähnlich zerbrechlich wie unsereins. Auch das Leben des Avatars muss am seidenen Faden hängen, sonst nehmen wir ihn nicht als gleichwertigen Stellvertreter, sondern als abstraktes Überwesen wahr.

Was ursprünglich nicht mehr war als ein Trick der Automaten-Industrie, um uns dazu zu verleiten, mit jedem verlorenen Leben noch eine Münze in den Eingeweiden des Geräts verschwinden zu lassen, das ist inzwischen eine regelrechte Philosophie von Nehmen und Geben – die Wissenschaft um den schmalen Grat zwischen Frust und Motivation.

Leben und leben lassen

Mit Umfang und Komplexität der Spiele nahmen auch die Anforderungen an das Konzept der Lebensenergie zu. Zwar bauen selbst brandaktuelle Titel und Trends auf dem altbekannten Prinzip auf, doch mit zunehmender Größe der virtuellen Welt wuchs auch der Anspruch an das Energie-Rezept.

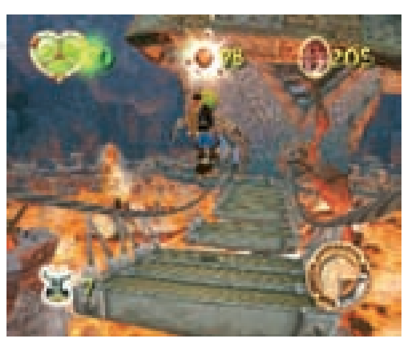
Während man uns bei klassischen Weltraum-Ballereien und manchen Jump'n'Runs noch heute nach einem Patzer an Level-Anfang bzw. Rücksetzpunkt strafversetzt, sorgt die 'Peng, du bist tot!'-Lösung bei langwierigen Abenteuerspielen für Wutanfälle. Also bediente man sich beim Rollenspiel – einem Genre, das bereits vor seiner Umsetzung in die digitale Welt Treffer für Treffer punktgenau abrechnete und den Helden erst dann ins Nirwana schickte, wenn das Hitpoint-Konto leer war. Noch immer verzichten manche Titel auf die visuelle Energie-Erkennung anhand eines Balkens und zeigen Euren Gesundheitszustand als nüchternes Zahlen-Duo: Soundsoviel Punkte vom Maximum bleiben Euch übrig, um es bis zur nächsten Heil-Möglichkeit zu schaffen.

Letztere ist inzwischen übrigens fast ebenso wichtig wie die Lebensenergie an sich – und neben Level-Aufbau sowie Gegnervolk das Designer-Werkzeug schlechthin, um den Schwierigkeitsgrad zu steuern und dafür zu sorgen, dass wir uns wie Verhungernde über jede noch so kleine Portion Energie hermachen.

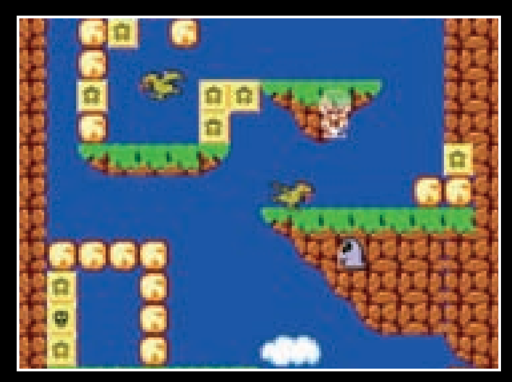


Arbeitet nicht mit abstrakten Werten, sondern verlangt nach medizinischem Einsatz: In "Call of Cthulhu" (Xbox) wird genäht, geschient und bandagiert.


Wer in "Morrowind" (Xbox) Abenteuer sucht, der ist zunächst nur im Schleichtempo unterwegs, denn schnellere Gangarten zehren an Eurer Ausdauer.



Kostet Euch bei vielen Jump'n'Runs gleich ein ganzes Leben: der Sturz in die Lava.



In alten Jump'n'Runs (hier "Alex Kidd in Miracle World" für Master System) oft gesehen: Nach dem Exitus durch Feindberührung entschwindet Eure Figur als Engelchen.

Außerdem erleichtert dieser kleine Kunstgriff auch weniger erfahrenen Level-Konstrukteuren das Entwickler-Dasein erheblich: Zeigen exzessive Testspielsitzungen auf, dass ein Abschnitt zu schwer geraten ist, verteilt man einfach ein paar Rote-Kreuz-Kästen zusätzlich – und schon wird die vermeintliche Durststrecke zum Kinderspiel.

Arcade-Ballermänner bemühen sich um das Knacken einer bestimmten Punktegrenze, um Continues zu ergattern. Hüpf-Enthusiasten wiederum forschen nach geschickt versteckten Extraleben. Genre-Ikonen wie der hüpfende Klempner Mario futtern sich riesengroß, um zusätzliche Treffer kassieren zu können und Rollenspieler werfen dutzendweise Heiltränke ein. Inzwischen sonnen sich SciFi-Helden in der wohltuenden Heilstrahlung von hochtechnisierten Rundum-Regenerationspunkten, viele Egomanen dagegen hoffen auf das gute alte Medikit.



Klassische Prügel-Begegnung in "Soul Calibur 2": Zusätzliche Kampfrunden verlängern die TV-Schirm-Existenz.

Das Ende naht...

... durch Waffengewalt



Nicht nur Euer Held verteilt damit Hiebe bzw. Kopfschüsse – auch seine Feinde sind gut gerüstet! Mord-Utensilien zu erfinden, die den Feind ebenso schmerzvoll wie effektiv ausschalten, konnte der Mensch schon immer besonders gut. Auch Videospiel-Designer protzen hier mit Erfindungsreichtum. Ob antikes Hackebeil oder ultramoderne Laserwumme – Aua machen sie alle!

... durch die Macht der Magie



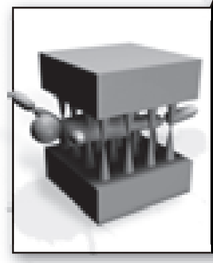
Aus heiterem Himmel beschworene Feuerbälle versengen Euch die Haut, magische Pfeile durchbohren die muskulöse Heldenbrust und winterlicher Hokuspokus lässt Euer Alter Ego zum Eisblock erstarren: Magie macht nur Spaß, wenn Ihr sie selber einsetzt. Besonders Boss-Gegner haben die unangenehme Angewohnheit, mit schadhafter Energie um sich zu ballern oder sich wild durch die Gegend zu teleportieren.

... durch Umwelteinflüsse



Auch Helden sind Menschen – darum packt vor einem Ausflug ordentlich ihren Rucksack! Gegen Frostbeulen hilft ein kuschliger Pelzmantel, bei einer Reise in den Dschungel ist die Mitnahme passender Gegengifte oberste Zockerpflicht! Noch heute sind manche Adventure- und Rollenspiel-Designer so detailversessen, dass sie Euer Alter Ego mit Hunger und Durst malträtieren: Also denkt ans Vesperbrot!

... durch Fallen

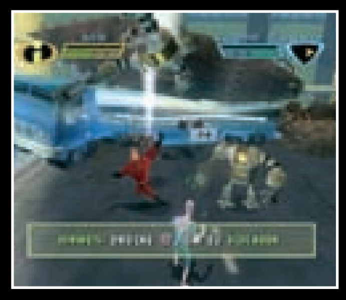


Früher führte eine Begegnung mit stacheligen Wänden, Fallgruben und ähnlich arglistigen Vorrichtungen nicht selten zum sofortigen Game Over. Die Fallen von heute sind da meist etwas zahmer – oft reduzieren sie nur Eure Lebensenergie, anstatt Euch direkt den Garaus zu machen. Ergo: Schmerzhaft ist die Begegnung mit rotierenden Messern und blutverschmierter Riesen-Guillotine in jedem Fall.

... durch eigene Dummheit



Gelegentlich nehmen wir unseren Peinigern die Arbeit ab – und verstümmeln uns selbst. Im vollen Galopp gegen die Wand laufen, mit dem einzigen Baum auf der Rennstrecke kollidieren, sich mit der eigenen Handgranate sprengen, den lebenswichtigen Heiltrank verfrüht einwerfen usw.: Wenn es darum geht, uns selbst zu sabotieren, sind wir Spieler mitunter verblüffend kreativ. Habt ein Auge auf Euch!

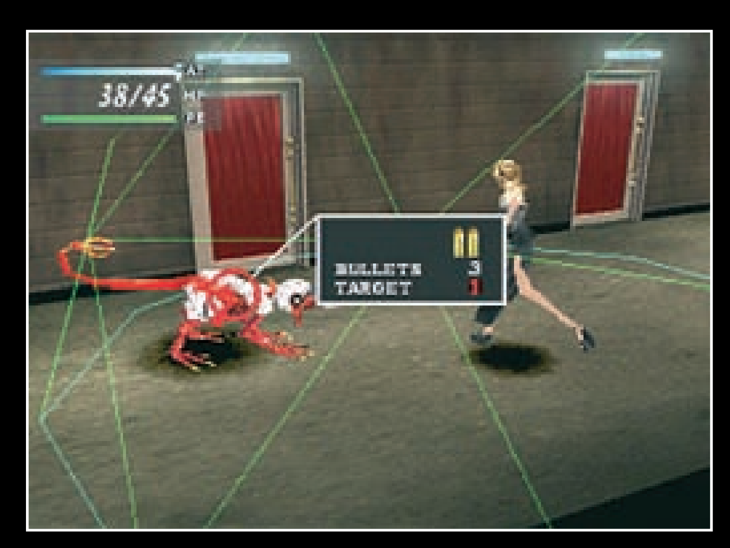


Viele Designer passen den Look ihrer Energieleisten gerne der Spielthematik an: Links energetische Eier in "Himmel und Huhn", rechts spartanische grüne Balken bei "Die Unglaublichen: Angriff des Tunnelgräbers".

Apropos Ego-Shooter: Viele moderne Ballereien präsentieren uns kein Head-up Display mehr, um Aufschluss darüber zu geben, wie es um die Gesundheit unseres Alter Egos bestellt ist. Stattdessen gibt man nur Hinweise auf seine körperliche Verfassung, indem man mit unserer Wahrnehmung der virtuellen Welt spielt. So weisen Bildverwackler, asthmatisches Schnaufen und eine dumpfere Soundkulisse nach einem Treffer darauf hin, dass unser Held dringend eine Auszeit braucht. Entsprechend liegt es auch voll im Trend, uns nicht durch traditionelle Methoden zur Regeneration zu locken, sondern unseren Helden nach einer kurzen Verschnaufpause wieder zu alter Höchstform aufleben zu lassen. Sogar Genre-Vertreter mit klassischer Energieanzeige setzen spätestens seit dem Siegeszug von "Halo" auf diese Spielart des virtuellen Überlebenstrainings. Letztlich ist diese Entscheidung also nicht nur kosmetischer Natur, denn so berauben sich die Entwickler eines wesentlichen Designer-Kniffs: Wo es keine Lebensenergie gibt, da existiert auch keine Möglichkeit, das Maximum dauerhaft aufzustocken oder durch die Vergabe von schützender Garderobe den Energieverlust einzudämmen – nicht nur bei Rollenspielen und Adventures, sondern auch in so manchem Action-Titel wesentliche Anreize zur Erkundung entlegener Winkel. Und im Übrigen hat auch dieser Designkniff Tradition: Bei antiken Ballereien wie "R-Type" gab's zwar weder Energie-Anzeige noch ein Menü für Rüstzeug – aber schon hier durften wir eifrig Extras wie den Satelliten erballern, um uns vor Feindbeschuss zu schützen.

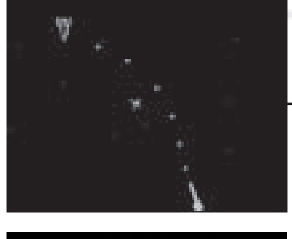
Aber warum verzichten immer mehr Action-Entwickler auf das erprobte Wechselspiel von Energieverlust und Heilmittel-Konsum? Der Grund liegt auf der Hand: Vor allem in Weltkriegsballereien wirkt die grafische Maske aus Energie-Anzeige & Co. störend. Während das HUD (Head-up Display) eines SciFi-Helden noch als Anzeige auf der Innenseite des Helmvisiers durchgeht, ist's im europäischen Schützengraben der 1940er denkbar deplatziert.

So gesehen verdienen die Entwickler ihr täglich Brot also noch heute durch das Spiel mit dem virtuellen Leben: Zwar stecken wir inzwischen nicht mehr eine Münze nach der anderen in den Automatenschlund, aber zu schwierige Spiele oder solche mit einer schlechten Balance zwischen Leben und Tod ereilt immerhin der kommerzielle Exitus. *rb*



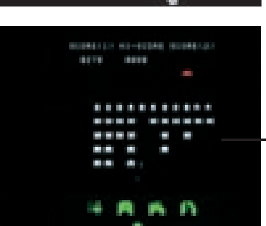
Rollenspiele wie Squares "Parasite Eve" (Psone) mischen gerne abstrakte Balkengrafik mit den fürs Genre typischen Hitpoint-Zahlen.

Kleine Geschichte der Lebensenergie



1962 Space War

Mit Steve Russells für den MIT-Großrechner PDP1 entwickelter Vektor-Ballerei feiert nicht nur das Videospiel an sich, sondern auch das virtuelle Leben Premiere.



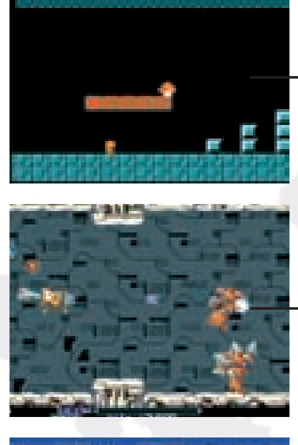
1978 Space Invaders

Der Taito/Midway-Automat gehört zu den prominenten Vertretern der frühen "Nach drei Leben ist Schluss"-Spezies. Grüne Schildblöcke schützen vor Feindbeschuss.



1984 Kung-Fu Master

Nicht das erste, aber immerhin ein reichlich antikes Handkanten-Spektakel für die Spielhalle präsentierten hier Irem und Data East – Energieleiste inklusive.

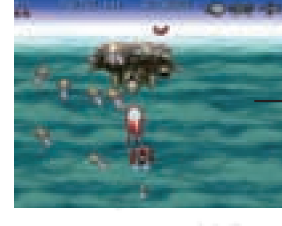


1985 Super Mario Bros.

Beim Jump'n'Run für Nintendos 8-Bit-Famicom schluckte Mario erstmals Pilze. Die Folge: Spontaner Riesenwuchs erlaubte Euch, einen zusätzlichen Treffer zu kassieren.

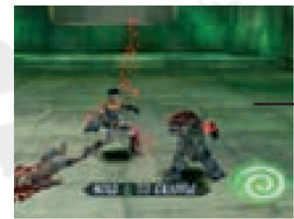
1987 R-Type

In Irems legendärer Vertikal-Ballerei (zunächst in der Spielhalle) umschwirrten unzerstörbare Satelliten Euer Schiff. Die sorgten für Deckung und Bonus-Feuerkraft.



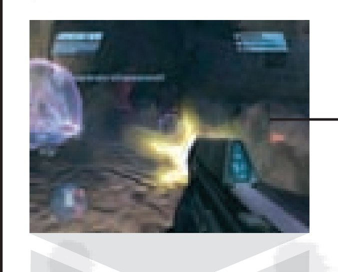
1992 Axelay

Konamis effektvoller Shooter setzte erballerte Waffensysteme als Lebensversicherung ein. Erst wenn alle Schieß-Arten weggesprengt waren, ereilte Euch der Exitus.



1999 Soul Reaver

Crystal Dynamics' PSone-Hit machte Euch zum unsterblichen Vampir: Sank die Energie auf null, wurdet Ihr lediglich zum Seelentanken in die Geisterwelt geschleudert.



2001 Halo

Bungie revolutionierte den Ego-Shooter: Seit dem Kampf gegen die Covenant setzen immer mehr Action-Entwickler auf sich von selbst regenerierende Lebensenergie.

Gesichter des Todes

Das Wirken des Sensenmannes treibt seltsame Blüten: So hauchen Bitmap-Helden ihr Leben aus.



Impossamole
1991 – TurboGrafx-16
Der verschlagene Maulwurf im Superheldenkostüm kippt wie nach einem Herzinfarkt rückwärts aus den Latschen.



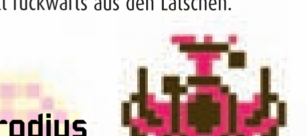
Bubsy
1993 – Mega Drive
Ein Luchs – 1.000 Tode: Hier zersplittert Bubsy in viele Einzelteile, die anschließend ein Häufchen Elend ergeben.



Dragon's Lair
1993 – SNES
Auch auf dem SNES stirbt Ritter Dirk häufig. Ein Treffer und er verwandelt sich in ein Skelett, das daraufhin zerfällt.



Daffy Duck in Hollywood
1994 – Mega Drive
Typisch Warner Bros.: Segnet Daffy das Zeitliche, zelebriert er seinen Abgang.



Parodius
1992 – NES
In der "Gradius"-Parodie glotzt der Octopus beim Sterben belämmert und fuchtelt mit seinen Ärmchen.



Metal Slug 3
2000 – Neo Geo
Nach Zombiekontakt verwandelt sich Marco in einen Artgenossen, noch ein Treffer und Herr Rossi verliert den Kopf.




Pocky & Rocky
1993 – SNES
Mit aufgerissenen Augen stürzt Rocky zu Boden, nachdem er den Kampf gegen grinsende Regenschirme verloren hat.

Kid Icarus
1987 – NES
Der kleine Pit weint, weil er im Bonusraum von Gegnern überrascht wurde – und weil er schon wieder gestorben ist.



Chubby Cherub
1985 – NES
Ein zuckersüßer Engel weicht Welpen aus und sammelt Süßkram. Und manchmal weint er auch, vor allem vor dem Tod.

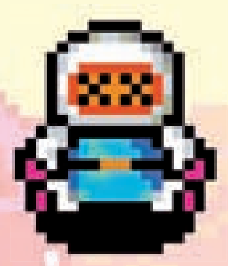



Sparkster
1994 – Mega Drive
Sparkster schaut desillusioniert: Plötzlich erwachte die steinerne Statue zum Leben und griff das flinke Kampf-Opossum an.

Radical Rex
1994 – Mega Drive
Der putzige T-Rex ist sofort Feuer und Flamme, wenn er auf seinem Jump'n'Run-Ausflug ins Lavabecken stürzt.



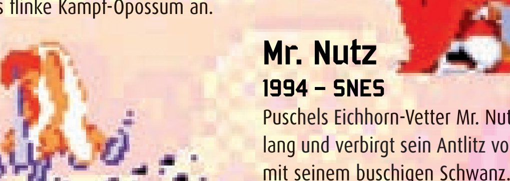
Donkey Kong Country 2
1995 – SNES
Au Backe: Diddy Kong hat eine Ohrfeige kassiert und reibt sich wehleidig die geschwollene Wange.



Bomberman '93
1993 – TurboGrafx-16
Augen werden zu Kreuzen, der Bauch schwillt bedrohlich an: In wenigen Augenblicken platzt der Bombenleger!



Prince of Persia
1993 – NES
Ältere Semester kennen diesen Anblick nur zu gut, denn des Prinzen Weg ist gespickt mit Abgründen und Stachelfallen.

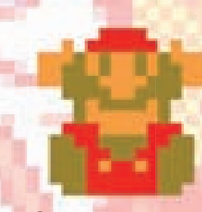


Mr. Nutz
1994 – SNES
Puschels Eichhorn-Vetter Mr. Nutz legt sich lang und verbirgt sein Antlitz voller Scham mit seinem buschigen Schwanz.

Pitfall: The Mayan Adventure
1994 – Mega Drive
In der Neuauflage stirbt Harry jr. besonders freundlich: Er winkt zum Abschied, ehe er im Sand versinkt!




Earthworm Jim
1995 – SNES
Was bleibt, ist nur eine leere Hülle: Als eine von vielen Möglichkeiten krepiert der arme Wurm nackt und hilflos, der Anzug steht dumm da.



Super Mario Bros.
1987 – NES
Das Motiv kennt jeder: Mario sieht aus, als würde er beim Sterben grinsen, doch es ist nur der Schnauzer.



Ren & Stimpy: Stimpy's Invention
1993 – Mega Drive
Bizarrer Bildschirmtod: Chihuahua Ren liegt gedemütigt am Boden, sein Kumpel Stimpy versucht, ihn aufzuheitern.

HALL OF SHAME



Die klassische Version des Mega Drive ist heute noch schick.

Mega Drive 2 mit Mega-CD und 32X-Erweiterung.

Das alte und neue Pad fürs Mega Drive.

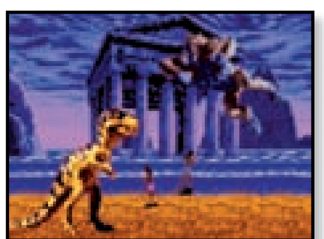
Nachdem Sega dem Konkurrenten Nintendo mit Hilfe des Master Systems nicht das Wasser abgraben konnte, holte der Sonic-Erfinder 1988 zum nächsten Schlag aus: Das Sega Genesis, wie das Mega Drive in den USA hieß, kam auf den Markt und beeindruckte durch seinen pfeilschnellen 68000er Motorola-Prozessor. Zahlreiche Exklusiv-Highlights wie die "Phantasy Star"- oder die "Shinobi"-Reihe, die "Sonic"-Serie und nicht zuletzt mehr Gewaltdarstellungen als bei der Konkurrenz eroberten weltweit einen beachtlichen Marktanteil. In Brasilien hielt das Mega Drive bis 1998 sogar über 70 Prozent des Konsolenmarktes. Als 1993 das überarbeitete Mega Drive 2 in den Handel kam, wurden dem Controller drei zusätzliche Feuerknöpfe verpasst. Die neue Sechsknopf-Steuerung wurde zum Standard, wer das Pad nicht hatte, bekam in Spielen wie "Primal Rage" Schwierigkeiten. Allerdings liegt das nicht nur am Controller...

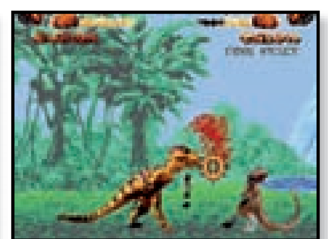
Primal Rage

"Der Arcade-Renner Nr. 1, Beherrscher aller Spielhallen ist los! 'Primal Rage' bietet komplette Einzelbild-Animationen, eine Wahnsinnsprogrammierung für phänomenale Schlagkombinationen und so viele Bewegungen, Spezialtechniken und spektakuläre Entscheidungsschläge, daß einem Hören und Sehen vergeht! Ein Spiel so hart wie... Wackelpudding!?"

Dieser vollmundige Klappentext trifft den Nagel auf den Kopf: "Primal Rage" wurde von Wahnsinnigen programmiert und jedes einzelne Bild sieht anders aus – oh Wunder moderner Bewegtbildtechnik! Aus Götterspeise geformte Grunzechsen hauen sich gegenseitig zu Gelatinebrei und Gorillas gasen grüne Wolken gen Gegner, auf dass ihnen Hören und Sehen vergehe.

Getreu der Devise "Viel hilft viel" ist der Einsatz des Sega-Sechsknopfpads bei der Sauriersause unverzichtbar, mit der spartanischen A-B-C-Dreifaltigkeit herkömmlicher Pads kommt man hier nämlich nicht weit. So viele Bewegungen sind nahezu ausgeschlossen, blutige Meuchelmoves verlangen katzenhafte Reflexe und eine Menge Glück. Aber wer braucht die spektakulären Entscheidungsschläge schon? Die sind eh nur grausam, und die Faustschlagkombination eines T-Rex wäre doch für sich schon phänomenal anzusehen, oder?



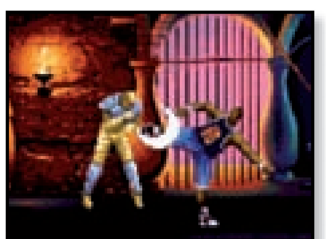


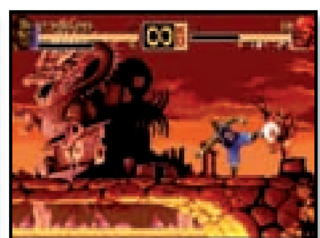
Als Einzelbild schick anzusehen, nervt bei "Primal Rage" jede Bewegung.

Shaq Fu

"Don't ever play 'Shaq Fu', if you ever see it, destroy it!" – so lautet die unmissverständliche Ansage, die eine Hand voll Auserwählter mit missionarischem Eifer auf der Internetseite www.shaqfu.com in die Welt hinausrufen. Und sie meinen es ernst: Zum Wohle unserer Kinder soll das Antlitz der Erde von allen Shaquille-O'Neal-Prügeleien bereinigt werden. Jedes "Shaq Fu"-Modul, das auftaucht, soll gekauft und vernichtet werden.

Wo sich andere Initiativen damit begnügen, Krebs oder Hungersnöte zu bekämpfen, geht es hier um weitaus mehr: "Shaq Fu" ist eine unkontrollierbare Seuche, die heimtückisch ihre zerstörerische Wirkung verbreitet. Manche verblöden ob der hirnrissigen Story, der zufolge Basketballprofi, Rapper, Promi-Wrestler, Filmstar und wohltätiger Alleskönner Shaq (Norris) eine Parallelwelt aufsucht, in der er um das Schicksal eines x-beliebigen Bengels gegen Katzenweiber, persische Prinzen und faule Mumien kämpft. Andere Spieler erkranken spontan an Parkinson, um sich nicht an Shaqs hakeligen Special Moves versuchen zu müssen. Gezielte Sprünge sind zudem unmöglich, was egal ist, denn mit nur einer Taste lässt sich jeder Kampf meistern. Zerstört "Shaq Fu" – macht mit!





Den vernichtenden Riesenlatschen des Sportlers hält kein Gegner stand!

Rise of the Robots

In ungeahnter Grafikpracht sollten sich die Maschinen erheben und revolutionäre Schlägereien auf dem Bildschirm abliefern – so versprach es der gigantische Medienhype um "Rise of the Robots". Als das fertige Produkt dann in den Regalen stand, offenbarte es seine hintersinnige Botschaft lediglich aufmerksamen Querdenkern: "Rise of the Robots" ist gar kein Prügelspiel mit Render-Robotern. Auch die verhunzte Steuerung resultiert nicht aus Unvermögen, sondern untermauert die gesellschaftskritische Aussage, die da lautet: "Seht her, so leiden Männer beim Küchendienst!"

Was soll das heißen? Seht Euch die Szenen auf der DVD genau an! Ein unbeholfener Muskelcyborg schlägt sich mit elektrischen Büchsenöffnern, Brotschneidemaschinen und Rührgeräten herum, an denen er gnadenlos zu Grunde geht, weil er – seine Darbietung beweist es – nicht dazu geschaffen wurde, in diesen Prüfungen zu bestehen. Die Konsequenz: Männer gehören nicht in die Küche, sonst sterben sie. Aber halt – Chauvinismus-Vorwürfe sind fehl am Platz, wie folgende Parallele beweist: Wie der ungelenke Blaumann können auch wir Männer nicht aus unserer Haut. Unsere Widersacher, ob menschlich oder computergesteuert, mögen sich von Kampf zu Kampf verändern, wir stecken jedoch in einem einzigen Körper fest und können uns nicht befreien. Wir sind also nicht verantwortlich für unsere Unfähigkeit – nicht in der Küche und auch nicht im Spiel! Schuld sind allein die skrupellosen Geldschneider von Acclaim, die diesen Abgesang auf die männliche Leistungsfähigkeit nach Deutschland gebracht haben. Eine andere Erklärung ist undenkbar. Oder wie rechtfertigt man die Tatsache, dass in "Rise of the Robots" genau ein spielbarer Charakter zur Verfügung steht, der noch weniger Spezialattacken als Animationsphasen besitzt? Wie begründet man die Entscheidung, lediglich dem zweiten Spieler die Kämpferwahl zu erlauben? Und vor allem: Warum wirkt und spielt sich das Blechdebakel dermaßen unbeholfen?

Hat es Acclaim also doch noch geschafft: Nach etlichen durchwachsenen, meist grausigen Spielen, entstand hier ein nachdenkliches Meisterwerk, das durch intelligente Metaphern und Gleichnisse in seiner gesellschaftlichen Aussagekraft einmalig und in seinem Beitrag zur Geschlechterverständigung bis heute unübertroffen ist.



"Including Music By Brian May", "bahnbrechende 3-D-Grafiken", "brutale künstliche Intelligenz" – die Liste hochwertiger Features auf der Spielepackung ist lang und kulminiert in der pointierten Feststellung "High-Tech-Terror!". Das verstand der Autor aber vermutlich etwas anders als der Rest der Welt. "Rise of the Robots" wurde als sensationellste aller Sensationen angekündigt, das Resultat war ernüchternd. Waren die Maschinengegner noch ansehnlich animiert, stakste der Hauptcharakter unbeholfen vor öden Hintergründen herum und beherrschte lediglich einen Tritt und einen Schlag, um sich in der revolutionären Robo-Rauferei zu behaupten. Aufwändig gerenderte Modelle verschlangen die gesamten 24 Mbit des Moduls, so dass für den Spaß kein Platz übrig blieb. Immerhin amüsiert die Verpackung eine Weile, prangt doch neben dem Cyborg ein werbewirksamer Hinweis, dass eingangs erwähnter Queen-Gitarrist Musik zum Spiel beigesteuert hat. Na, wenn man das schon aufs Cover schreiben muss...

Gut gebaut ist halb verhaut? Vordergründig überraschen Gemächt und Knackarsch des Cyborgs, dahinter lauert ein steifes Arthrose-Skelett.

Solltet Ihr eine besonders deftige Spielspaßkatastrophe kennen, die auf keinen Fall in Vergessenheit geraten darf, dann schreibt eine E-Mail an hall-of-shame@maniac.de oder schickt eine Postkarte mit dem Stichwort "Hall of Shame" an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Hardware-Fotonachweis: "Spielkonsolen und Heimcomputer", ISBN: 3-00-015290-3 (www.gameplan.de)

MAN!AC VOR 10 JAHREN
TEST DES MONATS

» Extreme-G



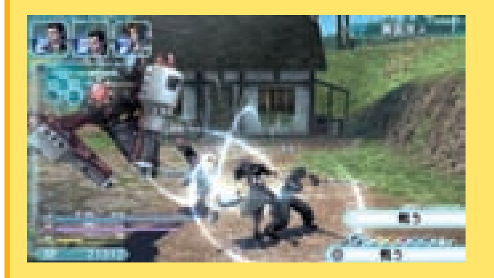


...und was wir heute dazu sagen

Acclaims "Extreme-G"-Serie spaltete schon immer die Meinungen: Manche fanden's großartig, andere ganz furchtbar. Vor zehn Jahren waren die MAN!AC-Tester offensichtlich in ersterem Lager zu finden, so dass trotz hitziger Debatte ein Prädikat für den Zukunftsraser raussprang. Aus heutiger Sicht ist's nicht mehr ganz nachvollziehbar: Hat der Zahn der Zeit wirklich so stark dran geknabbert oder waren die Redakteure damals einfach nur froh, endlich mal ein halbwegs gutes Rennspiel für das N64 zu spielen? Besser als mancher seiner Nachfolger war und ist "Extreme-G" zwar immer noch, aber zum echten Klassiker im Stile des vergleichbaren "Wipeout" hat es für die Tempobolzerei nicht gereicht – obwohl ein Download auf der Virtual Console durchaus gut käme.

AUSBLICK

Die Spieleflut nimmt kein Ende: Wir fühlen **Lair** auf den Zahn und ergründen, ob's ein PS3-Highlight oder -Flop geworden ist. Außerdem gehen wir mit der Vollversion von **Gran Turismo 5 Prologue** auf die Piste. Auf der Xbox 360 finden sich die nächsten Rollenspiel-Herausforderer ein: **Eternal Sonata** und **Mass Effect** entern unser Testlabor. Für Wii-Freunde nehmen wir **Rayman Raving Rabbids 2** unter die Lupe. Zudem werfen wir einen Blick nach Übersee: Was taugt **Crisis Core: Final Fantasy VII** und was gibt's Interessantes von der **Tokyo Game Show** zu berichten?



Die nächste MAN!AC-Ausgabe 12/07 erscheint am 26.10.2007

AUF DER MAN!AC-DVD:



» Need for Speed ProStreet
Keine offene Stadt mehr und dafür realistischere Rennen – wie gut wird's wirklich? Wir schwingen uns hinters Lenkrad und geben mit Electronic Arts' Tuning-Raserei Vollgas.

» BlackSite
Keine Chance für fiese Aliens: Was hat Midways spektakulärer Next-Gen-Shooter rund um die geheimnisvolle Area 51 wirklich drauf? Unser Test wird's zeigen.

» Pro Evolution Soccer 2008
Der ewige Zweikampf geht weiter: Nachdem "FIFA 08" vorlegt hat, ist nun Konami an der Reihe – wir klären, ob "PES" weiter die Tabellenspitze für sich beanspruchen kann.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts, Leitung DVD), Matthias Schmid (ms), André Kazmaier (ak, Volontär), Michael Herde (mh, Volontär), Jan Königsfeld (jk, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb), Julia Brauer (jb)

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 88

NACHBESTELLUNGEN
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff, Andrea Danzer
Titelmotiv: Halo 3 © Microsoft
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

INSERENTEN